QUADRINHOS • CINEMA • TV • CULTURA POP



Nº 74

MUNDO DOS SUPER HERÓIS

SUPERGIRL
OS BASTIDORES DA NOVA SÉRIE DA TV

COMIC-CON EXPERIENCE
COMO FOI O EVENTO QUE ABALOU O MUNDO NERD BRASILEIRO

FALA, CHEFÃO!
ENTREVISTAMOS DAN DIDIO, O CABEÇA DA DC COMICS

DOSSIÊ COMPLETO

STAR WARS
TODA A TRAJETÓRIA DA SAGA ESPACIAL NAS HQS DA MARVEL E DARK HORSE

E AINDA FEITICEIRA ESCARLATE | COBERTURA FIQ 2015 | VISÃO | TESTE NERD


MISHA
COLLINS
DALTON MUNIZ
COMIC CON





Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz

MUNDO DOS SUPER-HERÓIS #74
JANEIRO/2016

Editor e diretor responsável: Aydano Roriz
Diretor executivo: Luiz Siqueira
Diretor editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766 – araujo@europanet.com.br

REDAÇÃO
Editor: Manoel de Souza
Redator: Gustavo Vicola
Repórter: Paulo Ferreira
Editor de arte (projeto e capa): Alexandre Dias (Nani)
Colaboraram nesta edição: André Morelli, Cassiano Pinheiro, Claudio Murena, Clayton Godinho, Eder Pegoraro, Eduardo Marchiori, Fernando Caruso, Fransérgio Rodrigues, Heitor Pitombo, Jota Silvestre, Nikki Nixon, Ricardo Quartim, Roberto Guedes, Roberto Souza, Toni Santos, Wilson Simonetto (textos) e Andrea Mariz (revisão)

DIRETOR DE PUBLICIDADE
Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Coordenadora: Angela Taddeo
Equipe de publicidade: Alessandro Donadio, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Perón e Roberta Barricelli
Criação: Daniel Bordini (11) 3038-5103
Trafego: Thiago Tane

Outras regiões
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/9965-8133
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados – (51) 8146-1010
Santa Catarina: MC Representações – (48) 9983-2515
Outros estados: Maurício Dias (11) 3038-5093
EUA e Canadá: Global Media – +1 (650) 306-0880

CIRCULAÇÃO E LIVRARIAS
Gerente: Ézio Vicente (ezio@europanet.com.br)
Equipe: Henrique Guerche, Paula Hanne e Pedro Nobre

ATENDIMENTO AO LEITOR E LIVRARIAS
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
Coordenação: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Equipe: Carla Dias, Josi Montanari, Regiane Rocha, Camila Brogio, Gabriela Silva, Bruna Fernandes, Bia Moreira, e Luiz Gustavo

EUROPA DIGITAL (www.europanet.com.br)
Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo e Karine Ferreira

PRODUÇÃO E EVENTOS
Gerente: Aida Lima (aida@europanet.com.br)
Equipe: Beth Macedo (produção) e Denise Sodré (propaganda)

LOGÍSTICA
Coordenação: Liliam Lemos (liliam@europanet.com.br)
Equipe: Paulo Lobato, Gabriel Oliveira e Thiago Cardoso

ADMINISTRAÇÃO
Gerente: Renata Kurosaki
Equipe: Paula Orlandini, Pedro Lobato e William Costa

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Rua MMDC, 121 São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
São Paulo: (11) 3038-5050
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

A revista MUNDO DOS SUPER-HERÓIS é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 16766091). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor exclusivo para o Brasil
Dinap Ltda. Distribuidora Nacional de Publicações
Rua Dr. Kenkiti Shimomoto, 1.678
CEP 06045-390 – Osasco, SP

Impressão: Prol Gráfica



NOSSA SUPEREQUIPE



ROBERTO ARAÚJO
Chefão da revista. Com décadas de experiência, mostra os caminhos para deixar a **Mundo** mais super.



MANOEL DE SOUZA
Costuma ser tomado pela nostalgia quando edita trechos de matérias que falam dos anos 1980.



GUSTAVO VICOLA
O encontro com Kevin Maguire na CCXP foi um dos momentos mais engraçados de sua vida.



NANI
Designer responsável pela arte da **Mundo**. Em suas horas vagas é um designer responsável.



PAULO FERREIRA
Mesmo depois de apanhar dos vilões do fechamento, persiste em fazer a edição que o povo merece.



JOTA SILVESTRE
Jornalista, fala de HQs e cultura pop na **Mundo** e no *Papo de Quadrinho* (www.papodequadrinho.com.br).



EDUARDO MARCHIORI
Mutante que se divide entre salvar o mundo, escrever na **Mundo** e no *Raio X* (www.mutantexis.wordpress.com).



ROBERTO GUEDES
Escritor, editor e roteirista de histórias em quadrinhos.



HEITOR PITOMBO
Tradutor da *Mad* e de outras coisas maneiras que estão por sair. Como acumulador de grana é um grande baixista.



EDER PEGORARO
Pesquisador de colecionismo, dá dicas no *Sala de Justiça-Br* (www.saladejustiça-br.com).



CLAYTON GODINHO
Editor do *Chamando Superamigos* e viciado em tecnologia. Mantém um caso com uma boneca inflável.



RICARDO QUARTIM
Agora como personagem da HQ *O Super-Herói da Notícia*. Breve em um gibi perto de você.



WILSON SIMONETTO
Conhecido como Homem-Evento, graças a seu dom de estar em todos os eventos nerds de São Paulo.



POPGROUND
O trio nerd – André Morelli, Cláudio Murena e Toni Santos – é fascinado por discutir quem é melhor: Marvel ou DC.



FRANSÉRGIO RODRIGUES
Designer e ilustrador que, em cada edição, procura contribuir antes de se autodestruir.



NIKKI NIXON
Acredita que o apocalipse zumbi em São Paulo começará assim que faltar ketchup.



FERNANDO CARUSO
Indica HQs obscuras toda quarta-feira na coluna *Caverna do Caruso* no www.abacaxivoador.com.br



CASSIANO PINHEIRO
Escreve o *Mundo Gonzo* (www.abacaxivoador.com.br), com dicas e HQs, mangás e outras nerdices.



ROBERTO SOUZA
Professor de desenho da Impacto Quadrinhos. É autor do projeto independente *O Caminho*.



ANDREA MARIZ
Meio nerd, meio bruxa, devora livros e filmes e é sempre chamada quando os prazos estão apertados.







NOVAS ESPERANÇAS

E lá vamos nós para mais um ano cheio de aventuras heroicas. Apesar de tantas previsões desanimadoras para o país, boto muita fé em 2016. Primeiro porque estamos com muitos projetos legais (legais mesmo, acredite!) para os próximos meses – tanto que, enquanto você lê esse texto, já estou mandando bala na organização do primeiro deles. Bateu uma curiosidade? Logo, logo você saberá...

Em segundo lugar, em 2016 comemoraremos uma década de **Mundo dos Super-Heróis**. Parece que foi ontem que aquela humilde e inesperada edição com um dossiê do Superman aportava nas bancas para mudar minha vida e, tenho certeza, de muitas outras pessoas também. Daquele agosto de 2006 para cá, tive chance de testar todas as minhas teorias sobre jornalismo cultural, revisitei meus heróis da infância e conheci pessoas incríveis. E, ainda hoje, vivo passando por surpresas agradáveis.

Na Comic-Con Experience, por exemplo, fiquei emocionado quando nosso amigo Paulo Roberto, da Devir, fez uma foto do Frank Miller exibindo a **Mundo** 73 – aquela com o dossiê sobre o próprio. Parecia metalinguagem: um dos caras que me fizeram trabalhar com cultura pop estava ali com algo que eu editei sobre a vida dele. Bacana mesmo.



O Frank já tinha o que ler na volta para os States

Paulo Roberto Silva Júnior

Por falar em CCXP, caprichamos na cobertura do evento que realmente foi épico e abalou o mundo nerd. Fora isso, detalhamos a carreira de *Star Wars* nas HQs, agora que a saga voltou com tudo. Quer maneira melhor de começar o ano com o pé direito nas bancas? Até mês que vem.



MANOEL DE SOUZA
manoel.souza@europanet.com.br



A imagem de capa desta edição foi criada por Alex Ross para uma capa variante da revista *Star Wars* 1 (2015). © MARVEL

NESTA EDIÇÃO

SE FOR O CASO, RECLAME

Nosso objetivo é a Excelência!
Visite nosso site www.europanet.com.br


Correspondência
Rua MMDC, 121 / CEP 05510-900
São Paulo, SP / Fax: (11) 3819-0538


Publicidade
Tel.: (11) 3038-5093
Fax: (11) 3819-0538
publicidade@europanet.com.br


Digital
www.europadigital.com.br
suportedigital@europanet.com.br
(Desktops, notebooks, tablets e celulares)


Redação
Tel.: (11) 3038-5109 / Fax: (11) 3819-0538
manoel.souza@europanet.com.br


Vendas (de segunda a sexta, das 8h às 20h)
0800-8888-508 (ligação gratuita)
(11) 3038-5050 (Grande São Paulo)
Fax: (11) 3819-0538
atendimento@europanet.com.br







TESTE SEUS PODERES



1

QUEM É O ATUAL MARIDO DE MAY PARKER?



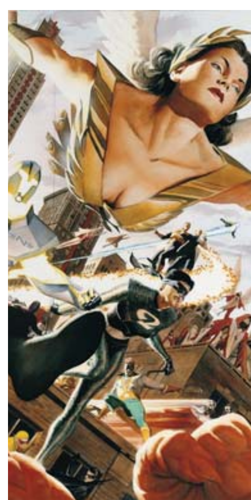
2

NO FILME *SUPERMAN II*, O HOMEM DE AÇO ENFRENTA QUAIS KRYPTONIANOS?



3

O QUE SIGNIFICA IMA?



4

QUAL É O NOME DO MAIOR HERÓI DA SÉRIE *ASTRO CITY*?



5

COMO SE CHAMA A BASE DO FLASH NA ATUAL SÉRIE DE TV?



6

QUEM É SLAM BRADLEY?



7

QUEM FORMAVA O QUARTETO FANTÁSTICO NA ANIMAÇÃO DO GRUPO DE 1978?



8

QUEM CRIOU O MARTELO DO THOR?



9

O QUE ERA A MERRY MARVEL MARCHING SOCIETY?



10

QUAL É A ORIGEM DO TIRANOSSAURO REX EXPOSTO NA BATCAVERNA?

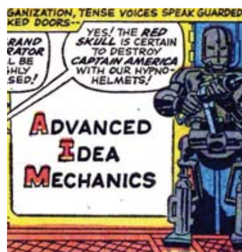
VIRE A PÁGINA E VEJA AS RESPOSTAS



1 Quem desposou a tia do Aranha foi John Jonah Jameson Sr., o pai do rabugento J. J. Jameson. Como May Reilly Parker Jameson, a doce senhora deixou sua casa no bairro do Queens, onde viveu com o antigo marido Ben Parker por anos, e mudou-se com John para a luxuosa Manhattan. A união deu certo, pois eles se casaram em *Amazing Spider-Man* 600 (2009) e estão juntos até hoje.



2 O herói encara o General Zod (Terence Stamp) e seus asseclas: Ursa (Sarah Douglas) e Non (Jack O'Halloran). Ao fugirem da Zona Fantasma, a dimensão onde ficaram presos por décadas, eles rumam à Terra para derrotar o Superman e escravizar a humanidade. Outra versão de Zod é mostrada em *O Homem de Aço* (2013), encarnada por Michael Shannon.



3 É um acrônimo para Ideias Mecânicas Avançadas (Advanced Idea Mechanics), uma organização criminosa da Marvel. A IMA foi fundada pelo nazista Wolfgang von Strucker como a divisão científica da terrorista Hidra e criou itens como o Cubo Cósmico e o vilão Modok. A organização estreou em *Tales of Suspense* 78 (1966) como Eles e foi renomeada no mês seguinte, em *Strange Tales* 146.



4 Sob a identidade de Samaritano, o viajante do tempo Asa Martin defende a Terra em nossa era. Natural do século 35, Martin ganhou poderes durante sua jornada pelo fluxo temporal e passou a empregar seus poderes para o bem da humanidade. O personagem é uma criação do roteirista Kurt Busiek e dos artistas Alex Ross e Brent Anderson. O Samaritano estreou em *Astro City* 1 (1995).



5 O Velocista Escarlate e seus aliados se reúnem nos Laboratórios Star, de onde monitoram o crime em Central City. O local está abandonado desde que foi arruinado pela explosão que deu poderes a Barry Allen (o Flash), o que o torna uma base perfeita para o herói. O setor do Star utilizado por Flash não foi afetado pela destruição e é equipado com tecnologia de ponta.

AGORA, VAMOS DESCOBRIR SEU NÍVEL DE PODER


SUPERBOY

0 a 3 ACERTOS

REBELDIA AMADORA: Você até entende algo sobre HQs e impressiona quem não manja do tema, mas não a gente. Então, Menino de Aço, pare de fazer pose e leia mais gibis.


SUPERMAN

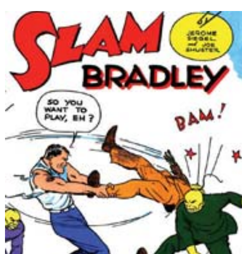
4 a 8 ACERTOS

NERD DE AÇO: Ainda que pareça indestrutível, você tem suas (poucas) limitações. Mas sabemos que você é "o cara" e ficará no caminho certo.


SUPERMAN

9 a 10 ACERTOS

HOMEM DO AMANHÃ: Você está no auge do seu poder e dificilmente encontrará alguém mais forte. Isso o torna capaz de comandar legiões de nerds na luta contra o mal.



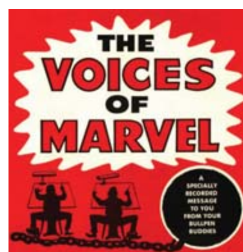
6 É o detetive durão concebido por Jerry Siegel (roteiros) e Joe Shuster (arte), os criadores do Superman. Bradley estreou em *Detective Comics* 1, em 1937 – um ano antes da estreia do Homem de Aço –, e protagonizou dezenas de HQs. Com o tempo, foi incorporado ao universo DC como um antigo detetive da polícia de Gotham City. Seu filho, Sam Bradley, também trabalha na força policial.



7 A resposta só parece óbvia, mas não se engane. Os integrantes da equipe eram Reed Richards, Sue Richards, Coisa e o robô Herbie. O motivo para a ausência do Tocha Humana é que os direitos para produções de TV com o herói pertenciam ao estúdio Universal na época, e não à emissora NBC, que produziu a série animada *Quarteto Fantástico*.



8 A versão mais aceita conta que Mjolnir foi construído pelos anões Brok, Buri e Eitri a pedido de Odin. Criada com o místico minério Uru, a arma foi forjada em um molde criado com o núcleo de uma estrela semelhante ao Sol. Segundo as lendas asgardianas, a criação de Mjolnir foi tão poderosa que quase matou os anões e chegou perto de destruir a Terra, causando a extinção dos dinossauros.



9 Foi o fã-clube oficial da Marvel, fundado por Stan Lee em 1964. Pelo valor de US$ 1, os leitores se associavam e recebiam um kit com carteirinha de sócio, adesivos, broche e outros itens. O mais curioso era o disco *The Voices of Marvel*, com uma conversa entre Lee e membros da equipe como Jack Kirby, Wally Wood e Don Heck. A *Merry Marvel Marching Society* foi encerrada em 1969.



10 Trata-se de um robô que estreou em *Batman* 35 (1946) como atração em um parque temático sobre dinossauros. Encurralado no local por um criminoso, o herói é atacado pelo T-Rex robótico e, ao sair vitorioso, reclama o constructo como troféu, que só é mostrado na Batcaverna a partir da edição 48 (1948). A HQ foi reimaginada em *Batman Chronicles* 8 (1997).

BASTIDORES DA CRIAÇÃO

Veja como foi concebida a capa desta edição da Mundo

Definir como seria a capa não foi fácil. Devido ao universo de Luke Skywalker e Cia. ser mais comumente associado ao cinema, precisávamos mostrar que a trajetória desses heróis espaciais é tão empolgante nas HQs quanto nas telas. Em nossas discussões na redação e na busca por imagens, nos deparamos com a impressionante ilustração que o artista norte-americano Alex Ross, 46 anos, fez como capa alternativa do gibi *Star Wars* 1 (2015), da Marvel.



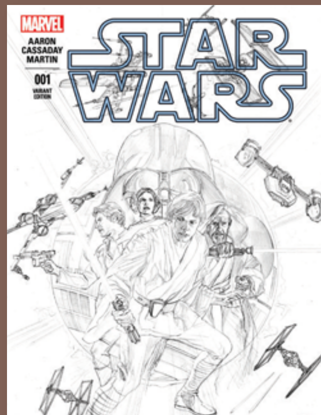
ALEX ROSS
WWW.ALEXROSSART.COM

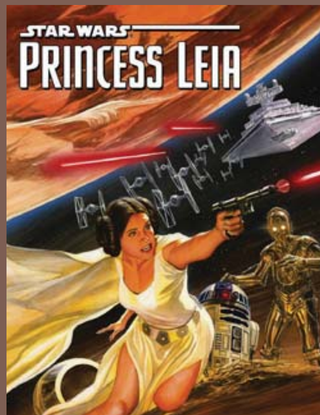
O trabalho de Ross homenageia a capa de *Star Wars* 1 – sim, aquela de 1977 –, que marcou a chegada de Skywalker e Darth Vader aos gibis. Com uma técnica de pintura característica, Ross fez uma releitura da imagem original do desenhista Howard Chaykin e caprichou no realismo da cena. Mais do que nunca, estão evidentes os principais detalhes da mitologia de *Episódio IV: Uma Nova Esperança*: os valentes heróis, o ameaçador vilão e os outros elementos da trama (como a Estrela da Morte e as naves espaciais). Isso faz da ilustração um feliz encontro entre HQs e cinema, exatamente o que buscávamos ao pensar no dossiê e na capa dessa edição.

Decididos a usar a imagem de Ross, entramos em contato com a Marvel e iniciamos uma longa negociação. Após a troca de muitos e-mails, conseguimos a licença para publicar a arte na capa dessa edição da **Mundo**. Foi um esforço digno de um Jedi e recompensado com uma das mais fantásticas ilustrações sobre o universo de *Star Wars* já criadas.



MAIS ALEX ROSS NO UNIVERSO DA SAGA









Ao longo de sua carreira, o artista criou diversas outras imagens relacionadas a esse universo, como as capas alternativas de *Star Wars* 1 (Marvel, 2015) – é a mesma imagem da nossa edição, mas só no lápis –, de *Princess Leia* 1 (Marvel,2015) e *Star Wars* 1 e 3 (Dark Horse, 2013)



1



O FIQ investiu pesado nas mulheres. Acima, bate-papo com a norte-americana Gail Simone (de óculos) e a brasileira Cris Peter

PRODUÇÃO NACIONAL

Em sua nova edição, o FIQ se estabelece como o maior evento de quadrinhos independentes do Brasil e aposta na participação feminina

Por Heitor Pitombo e Nikki Nixon

Após tantos anos na estrada, parece que o Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ) encontrou sua vocação definitiva. O tradicional evento bianual ocorrido em Belo Horizonte, MG, entre 11 e 15 de novembro, deixou claro que o FIQ agora tem como principal foco divulgar a produção nacional independente. Quem caminhou pela Serraria Souza Pinto, sede do FIQ, pôde conferir publicações dos mais remotos cantos do nosso país.

O Artist's Alley do Festival, que ocupava a maior parte da Serraria, tinha 123 mesas, nenhuma com menos de dois artistas. Além disso, os 32 estandes disponíveis não abrigavam apenas grandes lojas como a Comix e a Livraria Leitura. A maior parte deles serviu de espaço para coletivos e pequenas editoras (Mino, Draco, Marsupial...) que também lançavam trabalhos de quadrinhistas brazucas. Mesmo assim, essa estrutura foi insuficiente para atender a todos os interessados em participar do Festival. Tanto que alguns artistas se uniram em um grupo denominado FIQ Fora, que montou algumas banquinhas perto da entrada do evento.

Outro mérito do Festival foi dar muito status à participação feminina. Os diretores do evento, Afonso Andrade e Daniel Werneck, se esforçaram para que boa parte dos convidados, inclusive os estrangeiros, fossem mulheres. Com isso, circularam pela Serraria nomes tão heterogêneos quanto as norte-americanas Gail Simone (a celebrada roteirista da Mulher-Maravilha), Jen Wang (do álbum *Koko Be Good*), Amy Chu (roteitista da DC) e Babs Tarr (*Batgirl*), a africana Marguerite Abouet (da série *Aya de Yopougon*, da Costa do Marfim) e a desenhista alemã Birgit Weyhe. Também foi estabelecido que todas as mesas de debates e atividades tinham que ter, pelo menos, a participação ativa de uma mulher.

Entre os homens, havia artistas do mainstream como o desenhista inglês Mike McKone e o colorista canadense Cameron Stewart, além de outros nomes bem conhecidos e entrevistados pela **Mundo** meses atrás. Um deles foi Howard Chaykin (*American Flagg*), que visitou o Brasil em 1994, quando participou da Comic-Con da Escola Panamericana de São Paulo, e se mostrou bem mais afável do que o esperado. Jeff Smith (*Bone*) foi outra estrela que também se mostrou muito acessível. Ele percorreu vários estandes e mesas para conhecer a produção brasileira, e deu um banho em uma demonstração de desenho da qual participou ao lado de Fábio Moon, Paulo Crumbim e Samanta Flôor.

Fotos: Glenio Campregher (1, 3 e 7) e Lucas Brito (2, 4, 5 e 6)

3


4


O público compareceu em peso à Serraria Souza Pinto. Entre as atividades do evento, houve uma demonstração de arte-final com Gabriel Bá, Babs Tarr e Howard Chaykin

5


6


7


Nas palestras, o público teve chance de conversar com artistas donos de estilos bem diferentes, como Howard Chaykin, Marguerite Abouet e Jeff Smith

A atual crise econômica brasileira também marcou presença no Festival e interferiu diretamente no faturamento dos expositores

Vale lembrar que a história dessa recente edição do FIQ teve um capítulo muito importante em 2014, quando o produtor Ivan Freitas da Costa resolveu que iria fazer o seu próprio evento, a Comic-Con Experience. A parceria de Afonso e Daniel com Ivan, principalmente nas edições de 2011 e 2013, foi crucial para mudar a cara do evento, que se antes – quando a curadoria estava nas mãos dos cariocas da Casa 21 – trazia muitos nomes de fora desconhecidos do grande público, passou a flertar mais com o mainstream norte-americano.

Com a saída de Ivan Freitas da equipe do FIQ, o evento optou por focar ainda mais a divulgação massiva da produção independente. Mas se o Festival fez isso com maestria, talvez tenha pecado ao deixar um pouco de lado aquela fatia de público que procurava no FIQ algum segmento mais popular dos quadrinhos com o qual pudesse se identificar. Um dos termômetros para aferir isso foi a qualidade questionável das exposições, que antes representavam um grande trunfo do evento. Nessa 9ª edição elas ficaram devendo, muito embora a mostra dedicada ao trabalho do cartunista Alves e a retrospectiva/tributo ao homenageado do evento, Antonio Cedraz (falecido em 2014) tenham sido dignas de louvor.

A crise econômica que assola o Brasil também marcou presença no Festival. Talvez para poupar o bolso e não cair na tentação do consumo – tamanha era a qualidade do material à disposição –, o público preferiu não comparecer em peso nos dois primeiros dias do FIQ. Mas a noite de sexta-feira (13/11) foi o início da salvação da pátria e serviu de amostra do que seria o sábado, dia em que o evento ficou lotado o tempo todo. Esse comportamento se repetiu no domingo, com filas em estandes e mesas para compras. No balanço final, houve expositor que ficou com material encalhado e outros que esgotaram as tiragens já nos primeiros dias.

No mais, algumas atrações de outros anos obtiveram o êxito de sempre. A gibiteca montada ao lado da arena de palestras continuou servindo para abrir as portas à formação de novos leitores. Já a rodada de negócios, que ocorreu pelo segundo ano consecutivo, na qual novos trabalhos de brasileiros são submetidos a editores nacionais e estrangeiros, foi tão bem-sucedida que alguns contratos de trabalho foram fechados no próprio evento. Outra tradição mantida foi o anúncio que Mauricio de Sousa e o editor Sidney Gusman fizeram dos quatro próximos álbuns do selo MSP: *Astronauta III* (de Danilo Beyruth), *Bidu II* (de Eduardo Damasceno e Luís Felipe Garrocho), *Papa Capim* (de Renato Guedes) e um voo solo da Mônica, produzido pela carioca radicada em Curitiba, Bianca Pinheiro.

Em suma, graças ao espaço para exposições reduzido e o número de mesas maior, o FIQ assinalou um recorde em número de artistas participantes. Além disso, foram contabilizados mais de 300 lançamentos – número espetacular para um segmento que muitos creem estar em crise.

Confira alguns dos lançamentos do FIQ nas páginas 60 e 61



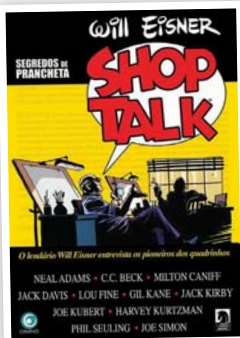
Juntos, os livros cobrem a trajetória das HQs e de vários profissionais

BIBLIOTECA HQ

Nem só de gibis vive o universo das HQs, e recentemente três livros chamaram a atenção dos fãs do gênero. Uma dessas publicações é *Imageria: O Nascimento das Histórias em Quadrinhos*, (Veneta, R$ 149,90, 360 páginas) em que o autor – e experiente editor – Rogério de Campos delineia a trajetória dos quadrinhos ao redor do mundo nos últimos 500 anos. Fartamente ilustrado, o livro reúne material que vai desde ilustrações do francês Gustave Doré e do italiano Ângelo Agostini, do século 19, passa por quadrinhos do personagem norte-americano Yellow Kid, no início do século 20, chegando aos autores atuais.

Outro destaque é *Os Quadrinistas* (Zarabatana, R$ 40, 160 páginas), que traça o perfil de 25 autores brasileiros, desde veteranos como Renato Canini, Mauricio de Sousa a talentos da nova geração, caso dos irmãos Vitor e Lu Cafaggi e Marcelo e Magno Costa. O autor do livro, o jornalista Télio Navega, lança mão de seus 20 anos de experiência no jornal *O Globo* e enriquece a biografia com depoimentos dos perfilados, o que não só deixa a leitura agradável, como confere um caráter mais humano ao texto.

Uma formidável reunião de autores também é mostrada em *Shop Talk: Segredos da Prancheta* (Criativo, R$ 68, 184 páginas), que conta com um apanhado de entrevistas feitas por Will Eisner com vários quadrinhistas. Uma delas, por exemplo, traz o momento em que Jack Kirby critica abertamente seu antigo parceiro Stan Lee. Juntos, os livros formam uma ótima chance para se aprofundar nos bastidores das HQs.



Will Eisner entrevista vários autores no livro da Criativo



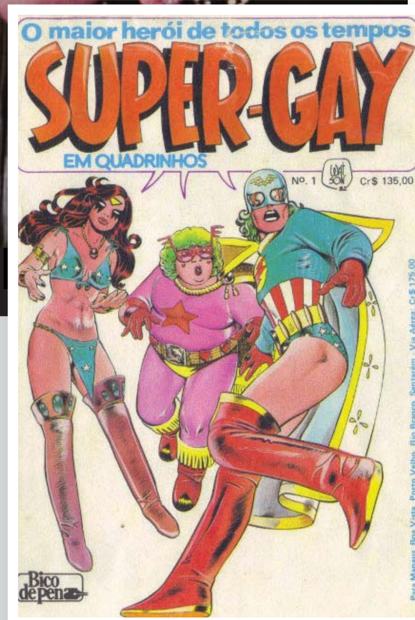
BAÚ DOS HERÓIS

POR NIKKI NIXON

DEFENSOR DAS MINORIAS

Em meio a uma profusão de fumaça colorida e muita purpurina, o super-herói Capitão Gay – interpretado por Jô Soares – entrou em ação pela primeira vez no programa de TV *Viva o Gordo*, em 1981. Criado pelo humorista Max Nunes, o personagem contava com a ajuda do sidekick Carlos Suely – encarnado pelo ator Eliezer Motta –, ao lado de quem encarava um novo caso a cada semana. Sempre embalados por uma animada música tema, a dupla ajudava desde pessoas oprimidas por burocratas a cientistas desesperados pelo desaparecimento de alguma invenção.

Adorado pelo público – inclusive crianças, que se divertiam com os trejeitos exagerados e as roupas berrantes –, o Capitão Gay fez um sucesso tão grande que chegou aos quadrinhos, ainda que de maneira não-oficial. Em 1982, a editora Bico de Pena (na verdade, uma divisão de quadrinhos da editora Grafipar), publicou o gibi *Super-Gay*, escrito e desenhado por Watson Portela a pedido do editor Faruk El-Khatib, que queria aproveitar o sucesso do herói da TV.



O Capitão Fafá, sidekick do Super-Gay, é baseado no personagem de Jô Soares

Nas HQs, o Super-Gay era auxiliado pelo sidekick Capitão Fafá, dono de um visual muito parecido ao do personagem interpretado por Jô Soares. A revista vendeu muito bem, mas foi encerrada pouco após seu lançamento, quando a produção de *Viva o Gordo* pediu que a editora cancelasse *Super-Gay* devido ao futuro lançamento de um gibi oficial do Capitão Gay, algo que nunca aconteceu.

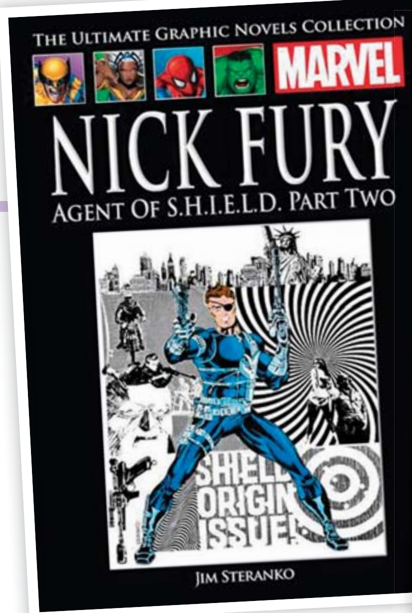
Na TV, Capitão Gay e Carlos Suely viveram suas espalhafatosas aventuras ao longo de seis anos, até o cancelamento de *Viva o Gordo*, em 1987. Recentemente foi divulgado que o Capitão Gay retornará em um longa-metragem para cinema, interpretado pelo ator Leandro Hassum. Renovem seus estoques de plumas e paetês para combater o crime.



Com roupas e trejeitos bem espalhafatosos, Capitão Gay e Carlos Suely foram um sucesso

As mudanças na mitologia da Witchblade são parte da revitalização da Top Cow







Clássicos do passado e sagas aclamadas da atualidade estarão nos novos álbuns da Salvat

MUDANÇAS RADICAIS

A série mensal *Witchblade*, publicada nos Estados Unidos pela editora Top Cow, chegou ao fim em novembro com o lançamento da edição 185. Em seu lugar, surge o título *Switch*, com uma abordagem mais moderna da série criada em 1995, e uma nova protagonista, a colegial Mary. A mudança faz parte de uma nova estratégia da editora, que deixa de investir em um complexo universo compartilhado por vários heróis e aposta na simplicidade das séries autocontidas e criadas por autores populares na internet, como o croata Stjepan Sejic.

Ex-artista de *Witchblade*, ele concebeu, em 2013, uma versão alternativa e não oficial da mitologia da heroína e desenvolveu sua ideia no webcomic *Switch*, publicado por ele em sua conta no Deviantart – a comunidade digital que reúne trabalhos de vários ilustradores. A série consagrou-se como um sucesso entre os milhares de seguidores de Sejic e agora ganha versão impressa pela Top Cow.

"A maneira das editoras produzirem quadrinhos está mudando", explicou o presidente da editora, Matt Hawkins, à **Mundo**. "Como as pessoas estão acostumadas a seguir os autores na internet, é bem mais fácil convencê-las a acompanhar uma única série feita por determinado autor do que seguir um universo inteiro de super-heróis". A nova estratégia é embasada na análise das vendas dos últimos três anos, em que os editores da Top Cow perceberam que as séries autocontidas tiveram um desempenho bem melhor do que os títulos que fazem parte de um universo compartilhado. **(Wilson Simonetto)**

EXPANSÃO HEROICA

Com o sucesso da *Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel*, publicada no Brasil pela Salvat, era esperado que a extensão lançada no Reino Unido, em 2014, também chegasse por aqui. Enfim, após muita especulação por parte dos leitores na página da editora no Facebook, estreou, em dezembro, a expansão, que contará com 60 fascículos.

Serão 40 álbuns com histórias clássicas dos anos 1960 e 1970, como a passagem do quadrinhista Jim Steranko pelas HQs de Nick Fury, a morte do Capitão Marvel, o assassinato de Gwen Stacy, a estreia de Galactus e outras. Os outros 20 álbuns trarão histórias mais recentes, caso das sagas *A Essência do Medo*, *Ilha das Aranhas*, *Vingadores vs. X-Men* e *Homem-Aranha Ultimate: A Morte de Peter Parker*.

A lombada ilustrada – característica que popularizou a coleção – continuará a arte de Gabrielle Dell'Otto, que passa a contar com heróis como Coisa, Mulher-Hulk, Visão e outros. A periodicidade permanece quinzenal e cada edição com uma história atual será intercalada por dois álbuns de HQs clássicas. **(Eduardo Marchiori)**

TRAÇO ORIENTAL

Sob licença da Marvel, a editora sul-coreana Daewon C.I. adaptou para o formato manwha – os quadrinhos produzidos na Coreia do Sul – dois momentos clássicos da cronologia dos Vingadores: as origens do vilão robótico Ultron e do heroico androide Visão.

Adaptado pelo roteirista Si Yeon Park e desenhado por uma grande equipe de ilustradores, o álbum *Avengers K: Avengers vs. Ultron* (168 páginas) também terá uma versão traduzida para o inglês que será lançada nos Estados Unidos em maio. Trata-se de uma iniciativa da Marvel e da Daewon que permitirá à Casa das Ideias apresentar suas HQs em formato manwha aos leitores norte-americanos e ainda explorar melhor o talento e potencial do público estrangeiro. A coleção *Avengers K* será composta por cinco volumes, cada um reimaginando momentos clássicos dos Vingadores K. **(RQ)**





POR ROBERTO GUEDES

Herdeiros imaginários



Bruce Jr. e Clark Jr. tinham as mesmas habilidades e identidades heroicas dos pais

O Multiverso DC é composto por várias Terras paralelas, realidades alternativas e histórias imaginárias que ainda fascinam os fãs da editora e servem de fonte criativa para diversos autores. Contudo, algumas tramas deixaram os leitores em dúvida pelo simples fato do roteirista não esclarecer se a história pertencia ou não à continuidade oficial; como é o caso dos Superfilhos, uma dupla de heróis que teve suas HQs publicadas na década de 1970 e causou enorme confusão.

Durante anos, os universitários Clark Kent Jr. e Bruce Wayne Jr. protagonizaram várias HQs, em que combatiam o crime com trajes iguais aos de seus pais. Bruce Jr. tinha as mesmas habilidades acrobáticas do Batman, mas Clark Jr. contava com metade dos poderes do Superman, já que sua mãe era terráquea. Detalhe: a identidade das mães dos jovens heróis nunca foi revelada, mas isso não impediu os leitores de especular que a esposa de Batman fosse Talia Al'Ghul, Silver St. Cloud ou a Mulher-Gato, enquanto a mulher do Homem de Aço poderia ser Lois Lane ou Lana Lang.

O responsável pela estreia dos Superfilhos foi o roteirista Bob Haney, uma das mentes mais férteis da DC. Porém, Haney era conhecido por não se importar com continuidade, e escrever HQs repletas de furos cronológicos. Ele foi convidado para assumir *World's Finest Comics* – que publicava histórias conjuntas de Superman e Batman – e incrementar a parceria dos heróis. Haney planejou retratar a dupla como parte da cultura jovem dos anos 1970, viajando pelos Estados Unidos. Contudo, por não ser possível rejuvenescer os heróis, o roteirista imaginou uma HQ com os filhos de Superman e Batman.

Acontece que os Superfilhos de Haney foram apresentados como se pertencessem à continuidade dos heróis. "Isto não é uma história imaginária, não é fantasia. É real", garantiu em um texto publicado em *World's Finest* 215 (1973), a edição de estreia dos jovens heróis. Armou-se a confusão, já que a história era ambientada no presente e não em um futuro próximo, como atestou o leitor Bob Rozakis, em carta na edição 218: "O que me incomoda é que essas histórias só teriam lógica se acontecessem nos anos 1990" – pouco depois, Rozakis seria convidado para trabalhar na DC como roteirista e editor.

Mas como os Superfilhos poderiam ser reais se nos demais títulos da DC eles sequer eram citados? E mais, todos os outros gibis da editora tratavam Superman e Batman como solteiros. Tal anacronismo seria explicado em *World's Finest* 263 (1980), em que o roteirista Denny O'Neil revela que os Superfilhos eram apenas projeções virtuais produzidas em um computador (operado pelos próprios Superman e Batman) instalado na base do Homem de Aço, a Fortaleza da Solidão – e acabariam sumindo da continuidade após *Crise nas Infinitas Terras*.

Anos depois, a dupla reapareceria numa história curta em *Elseworlds 80-Page Giant* (1999), escrita novamente por Haney e, de maneira mais breve, porém não menos surpreendente, na saga *Crise Infinita* (2006).

Os Superfilhos formaram uma dupla inusitada, composta pelos herdeiros de Superman e Batman



Os Superfilhos foi a forma encontrada por Bob Haney para aproximar Batman e Superman da juventude da época



CONFUSÃO TELEVISIVA

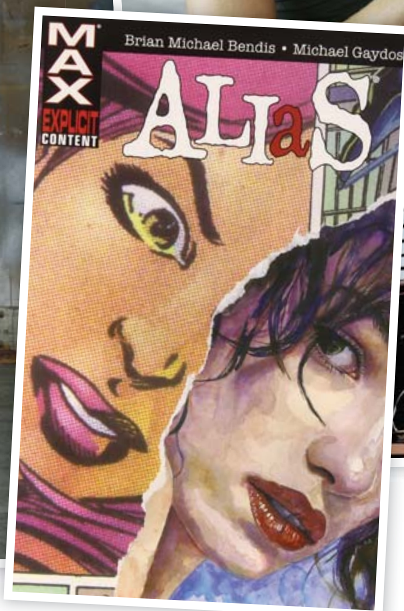
Jessica Jones, namorada do Luke Cage, é a mesma personagem da série de TV *Alias: Codinome Perigo*, que passou anos atrás no SBT?

Tan Rocha - orphenrocha@gmail.com

Negativo, Tan. *Alias: Codinome Perigo* era uma história criada por J. J. Abrams (diretor de *Star Trek* e *Star Wars*) em 2001 para a emissora ABC e mostrava a luta constante da agente especial Sidney Bristow (Jennifer Garner) contra a organização criminosa SD-6. Essa série não tinha qualquer relação com o universo Marvel. A única ligação entre as duas obras é que a popularidade desse primeiro seriado impediu a Netflix de utilizar o nome original da revista de Jessica Jones – também chamada *Alias* – para evitar uma confusão entre os fãs. Por isso, o seriado recém-lançado possui o nome de sua protagonista.

Popground é André Morelli, Cláudio Murena e Toni Santos. Participe enviando suas dúvidas para homem-cronologia@europanet.com.br. Essa coluna é editada em parceria com o site www.popground.com.br e sua mensagem pode aparecer por lá.





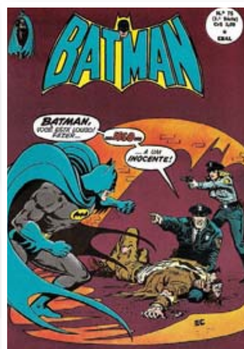


A HQ mensal de Jessica Jones e a antiga série de TV *Alias* compartilham o mesmo nome

OUTROS JANEIROS

OS GIBIS QUE SE DESTACARAM NAS BANCAS EM...

POR GUSTAVO VICOLA



...1976 Em *Batman* 75 (Ebal), o Homem-Morcego espanca brutalmente um criminoso e o leva ao Departamento de Polícia, onde descobre que seu adversário é outra pessoa e não o homem que derrotou instantes antes. Um caso misterioso desenhado por José Luis García-López e narrado por Elliot Maggin.



...1986 A aclamada fase da Tropa Alfa escrita e desenhada por John Byrne chegou ao Brasil em *Superaventuras Marvel* 43 (Ed. Abril), com a história *Tundra*. A trama aprofunda-se na personalidade e histórico de cada um dos membros da equipe, até então mostrados rapidamente em algumas HQs dos X-Men.



...1996 A principal equipe mutante da Marvel ganhou uma nova revista mensal, *Os Fabulosos X-Men* (Ed. Abril), que estreou com capa metalizada, ilustrada por Roger Cruz e formato americano, algo raro na época. Com arte de Jim Lee e Ron Wagner, o gibi trouxe um encontro entre X-Men e Motoqueiro Fantasma.



...2006 Após um bom tempo sem dar as caras, o herói espacial Adam Strange retorna com estilo na minissérie *Mistério do Espaço* (Panini), com a bela arte de Pasqual Ferry. Na trama de Andy Diggle, Strange investiga o paradeiro do planeta Rann, que costuma visitar com frequência e é tido como destruído.

CAPAS CEDIDAS PELO SITE GUIA DOS QUADRINHOS (WWW.GUIADOSQUADRINHOS.COM)

ENTREVISTA

O CARA DOS GIBIS


DIVULGAÇÃO

Dan DiDio, o chefão da DC, conversou com a Mundo sobre sua ascensão na editora e os novos projetos que está encabeçando POR HEITOR PITOMBO



Ao pegar nas mãos algumas edições da Mundo dos Super-Heróis durante sua primeira vinda ao Brasil para participar da Comic-Con Experience, o copublisher da DC Comics, Dan DiDio, não se conteve: "revistas com essa qualidade gráfica não são mais produzidas nem nos Estados Unidos". O elogio não vem de um sujeito qualquer. Ao lado de Jim Lee, DiDio foi um dos principais responsáveis pela recente renovação do universo DC e sua sede por mudanças está longe de chegar ao fim.

Se hoje, aos 56 anos, ele administra a área de quadrinhos da DC, que vem ganhando bastante visibilidade por conta do sucesso das séries e filmes inspirados em seus personagens, no passado DiDio foi um cara da TV. Chegou a trabalhar, por exemplo, para a Mainframe Entertainment produzindo séries animadas de computação gráfica como *ReBoot* e *War Planets*. Mas a carreira televisiva que teve início em 1981 foi abreviada em janeiro de 2002, quando DiDio se tornou vice-presidente editorial da DC, época em que também escrevia roteiros para a revista do Superboy. Nesta entrevista exclusiva para a **Mundo**, o executivo fala sobre sua carreira, a importância dos quadrinhos em sua vida e seus planos para o futuro da editora.

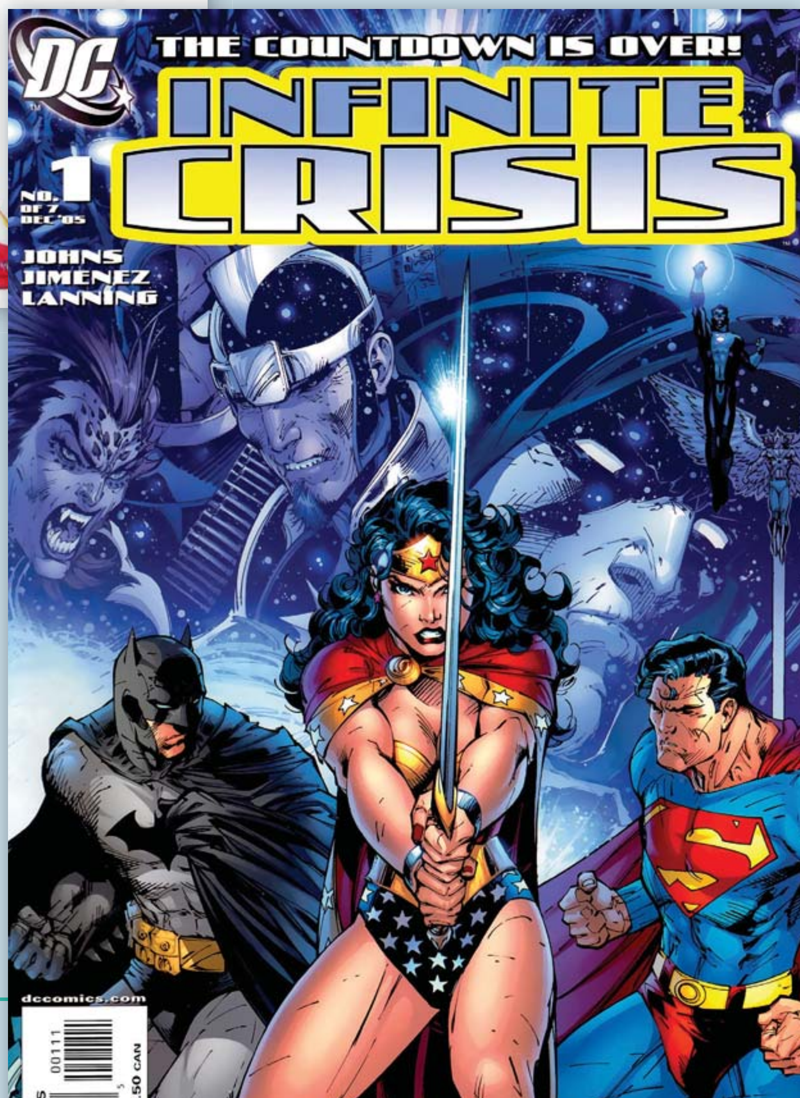
QUANDO NASCEU SEU INTERESSE PELOS QUADRINHOS? *Virei fã de super-heróis a partir dos dez anos. Lembro-me de assistir ao seriado de TV do Batman e aos desenhos animados do Homem-Aranha. A paixão por esses personagens me levou a também ler suas aventuras nos gibis de vez em quando. Mas fiquei viciado mesmo em HQs quando cresci um pouco e descobri uns gibis de terror que passaram a me cativar. Aos poucos, fui retomando o gosto pelos super-heróis e chegou a um ponto em que não parei mais de acompanhar suas aventuras.*

ANTES DE TRABALHAR NOS QUADRINHOS, VOCÊ TEVE UMA LONGA CARREIRA NA TV. O QUE VOCÊ TROUXE DESSA EXPERIÊNCIA PARA AS HQS? *Todos os trabalhos que fiz na TV me ajudaram na minha carreira nos quadrinhos. Cheguei a militar na publicidade e essa vivência me ajudou a lidar com talentos, a descobrir maneiras de ter um bom relacionamento com eles e de fazer com que tivessem o melhor desempenho possível. Meu trabalho elaborando programações me ajudou a desenvolver o tipo de atração que gera interesse na audiência e obter dela a melhor reação possível. Ainda ralei como roteirista de desenhos animados, o que me deu uma boa noção sobre narrativa. Cheguei até a escrever novelas e com elas aprendi a estruturar meu texto para contar histórias mais longas, a*





***Superboy* e *OMAC* foram algumas revistas que DiDio trabalhou como roteirista. Já na saga *Crise Infinita* (acima e abaixo) ele teve um papel mais administrativo, ao dar outros rumos para o processo criativo da DC**



provocar a audiência no sentido de buscar a sua imersão e fazer com que ela se relacionasse com personagens que acabaria amando em um determinado momento.

E COMO VOCÊ FOI PARAR NA DC? *Isso foi quase por acidente. Sempre quis trabalhar com quadrinhos e passei muitos anos tentando entrar na indústria – tenho uma pilha de cartas rejeitando meu trabalho que prova isso. Até que eu e [o desenhista e escritor] Jimmy Palmiotti tivemos a chance de assumir a série do Superboy em 2002. Mas, independente disso, um amigo em comum me apresentou ao [publisher] Paul Levitz que, na época, estava procurando alguém com um profundo conhecimento de quadrinhos. Além da experiência, ele queria que a tal pessoa introduzisse novas maneiras de se fazer negócios na DC. Paul e eu passamos uns três meses conversando e, no fim das contas, ele criou um cargo para mim que era, basicamente, o de desenvolver projetos. Assumi as rédeas com muita seriedade e Paul me deu um ano para que eu conhecesse bem a indústria e as pessoas. Depois desse período, começamos a traçar um plano que estamos executando até hoje.*

VOCÊ AINDA ESCREVE ROTEIROS DE VEZ EM QUANDO, NÃO É? *Sim, adoro escrever. Toco muito bem o lado empresarial, mas também tenho muito prazer em participar do processo criativo, pois isso me faz ter uma noção do que as pessoas estão gostando e, claro, curto contar histórias. Mas tenho um certo interesse pelos personagens mais obscuros, como OMAC ou o Vingador Fantasma. Enfim, gosto de trabalhar com as criações mais esquisitas dentro do universo DC.*

COMO VOCÊ ASCENDEU AO STATUS DE VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EXECUTIVO? *Logo a DC fez de mim vice-presidente da área editorial, um cargo sem poder mas com muita responsabilidade. Meu objetivo era elevar a qualidade do material produzido dentro do universo DC, do selo Vertigo e da Mad. Tinha que coordenar as três redações para que todos trabalhassem dentro das melhores condições possíveis. Mas 90% do meu trabalho era dentro do universo DC e, por conta disso, dei muito de mim para reconstruir a equipe e fazer com que ela tivesse um novo foco no trabalho. Como costumávamos trabalhar de maneira diferente em relação ao planejamento, apresentei a Paul Levitz um novo plano, pois minha ideia era ficar na DC por um bom tempo. Ele falou que tudo bem, mas que para implementá-lo eu teria que assumir a função de diretor executivo. Para ser honesto, hesitei a princípio...*

POR QUÊ? *Era apavorante a ideia de me tornar diretor-executivo da DC. Era o tipo de emprego*

“Muitos leitores novos não querem se ligar ao aspecto cronológico e sim ao jeito como as histórias são contadas”

que você sonha em ter quando é criança. E estavam me oferecendo essa oportunidade! Havia um certo medo de falhar, de que as coisas realmente dessem errado, mas Paul me deu todo o apoio. Acabei pegando o trabalho, cometendo um monte de erros no começo, até que fizemos Crise Infinita, relançamos os Novos Titãs, trouxemos Hal Jordan de volta e em seguida fizemos Contagem Regressiva para a Crise Infinita. Comecei a achar que o universo DC estava entrando nos eixos. Estávamos implementando não a minha, mas a nossa visão de como queríamos que fossem os quadrinhos da editora. Trabalhamos com caras como Geoff Jones, Greg Rucka, Judd Winick, e eles realmente ajudaram muito produzindo um ótimo material. Não teria conseguido nada sem eles.

COMO FUNCIONA SUA PARCERIA COM JIM LEE? *É interessante. De uma estranha maneira, eu devo tudo a Jim. Quando comecei na DC, Batman: Silêncio estava começando a ser publicada [em 2002]. A saga deu muito certo e Jim foi fundamental no sentido de fazer com que a editora voltasse a fazer sucesso. Nessa época, ele estava fazendo seu trabalho – e eu cometendo meus erros – e as pessoas não tinham noção de como a HQ iria estourar. Começamos a nos entender bem a partir daquele instante. Tenho um imenso respeito por ele, pela sua capacidade não só como artista, mas como homem de negócios. Ele havia criado uma empresa [a Image] bem-sucedida, agora fazia parte da DC e tinha algumas ideias incríveis. Quando Diane Nelson [então presidente da DC Entertainment] me juntou a Jim, isso representou uma ótima oportunidade, pois eu tinha muito a aprender com ele. Tem sido uma ótima experiência.*

O QUE VOCÊ PODE DIZER SOBRE OS PROJETOS MULTIMÍDIA DA DC E O MERCADO DIGITAL? *No que diz respeito à multimídia, eu não me envolvo tanto. Trabalho muito colado com Geoff Jones e ele me deixa a par de tudo que está acontecendo. Por isso, ficamos sabendo do que podemos e não podemos fazer nos gibis para dar conta das demandas por lá. Quanto ao mundo digital, vale dizer que Jim é campeão, enquanto eu sou o cara que cuida do material impresso. Por ser quem está mais ligado à internet, Jim tem uma visão exata de que rumos os quadrinhos podem tomar nessa plataforma. De modo que, como eu trabalho com ele, simplesmente dou apoio às suas decisões.*

COMO CONQUISTAR UM NOVO PÚBLICO QUE TALVEZ NÃO ACHE OS GIBIS TÃO ATRAENTES FRENTE ÀS MÍDIAS MAIS MODERNAS? *Pois é, a maneira mais fácil de atrair novos leitores é exatamente por meio dessas mídias. Uma hora ou outra, o público que acompanha as séries de TV, os filmes e os videogames acaba buscando o contexto em que nossos personagens surgiram para descobrir suas origens. Por isso, procuramos ter o máximo de ideias para explorar essas mídias e arrebatar novos leitores.*

UMA INICIATIVA IMPORTANTE DA EDITORA VEM SENDO O *DC YOU*, QUE TROUXE REVISTAS MAIS VARIADAS EM TERMOS DE GÊNEROS E MAIS DESLIGADAS DA CRONOLOGIA. ESTÁ NOS PLANOS DA DC DAR PROSSEGUIMENTO A MAIS INICIATIVAS DESSE TIPO? *Ótima pergunta. Existe uma grande quantidade de leitores chegando agora que não está querendo se ligar ao aspecto cronológico e sim a histórias mais específicas e no jeito como elas são contadas. Mas ainda há muita gente que adora se aprofundar no nosso universo e em toda a sua complexidade. Quando você para e olha para os filmes e as séries, acaba vendo esse mundo cheio de conexões por lá também, e isso é outro aspecto que deixa os fãs entusiasmados. Seria uma tolice se nós, que trabalhamos com quadrinhos e queremos criar essa ideia de universo compartilhado, não o fizéssemos da mesma maneira que as séries e os filmes estão fazendo. Em 2016, os leitores contemplarão um universo ainda mais compartilhado dentro da DC.*



***Convergência* e *Multiverso DC* foram sagas da administração DiDio em que a cronologia tornou-se mais flexível. Abaixo, o publisher ao lado do jornalista Heitor Pitombo durante a CCXP**



DIVULGAÇÃO











DC You **propôs diversas mudanças no status quo dos heróis e expandiu a variedade de personagens. A revista-solo da Estelar (acima) é um exemplo disso**

MUITA GENTE RECLAMA QUE A DC NÃO QUER TRAZER A CRONOLOGIA DOS FILMES E DAS SÉRIES DE TV PARA OS QUADRINHOS... *A resposta para isso é simples: são mídias diferentes e suas histórias são contadas de maneiras distintas. Costumamos dizer nos quadrinhos que temos um orçamento infinito, pois podemos ir até o fim de uma galáxia e voltar em um piscar de olhos. Podemos assassinar bilhões de pessoas, destruir mundos, tudo está à nossa disposição. Quando fazemos filmes, somos limitados pelo orçamento e, por conta disso, há uma mudança de perspectiva. De modo que, nas HQs, acabamos contando mais histórias. Se só podemos fazer um ou dois filmes por ano, nos quadrinhos lançamos 70 revistas por mês. É preciso compreender que, nos gibis, habitamos um mundo maior.*

A RECENTE LINHA *CONVERGÊNCIA* TROUXE ELEMENTOS DE OUTRAS VERSÕES DA DC PARA O UNIVERSO DE *OS NOVOS 52*, COMO O SUPERMAN DOS ANOS 1990 COM MULHER E FILHO. PODEMOS ESPERAR MAIS COISAS DESSE TIPO EM BREVE? *Como eu já disse, haverá grandes mudanças em 2016. Depois de Convergência, vamos lançar a série Lois & Clark, em que iremos pegar os personagens do meio dos anos 1990 e jogá-los no meio da continuidade. Estamos criando as histórias nesse exato momento e eles terão um papel importante na DC em 2016 e 2017. Também faremos a mesma coisa com Parallax, um personagem de uma antiga linha temporal que voltará a ser ativo na editora. O objetivo de Convergência é revisitar diversos pontos da história da DC, ter a chance de contar histórias que as abordem e amarrá-las para tentar criar outras novas. O que quero mostrar é que vale tudo mesmo. A cronologia está aí para ser remexida. A ideia é zerar alguns personagens a fim de contar histórias que tenham mais apelo junto aos nossos leitores.*

VOCÊ NÃO ACHA QUE ISSO CRIA UMA CERTA CONFUSÃO NA CABEÇA DO LEITOR? *Sim, mas isso é bom. Temos que manter os leitores na dúvida tentando entender o que está acontecendo. Como eu sempre digo, muitos fãs querem revisitar conceitos antigos e que remetam a algo que liam quando eram mais jovens. Mas o que eles realmente querem é algo novo e inesperado que os instigue. Espero que nossas histórias continuem sendo convincentes, desafiadoras e excitantes, de modo a fazer com que aquele leitor antigo continue a ser um fã do material da DC.*

O QUE VOCÊ PODE DIZER DOS ARTISTAS BRASILEIROS QUE TANTO VÊM COLABORANDO PARA A DC NAS ÚLTIMAS DÉCADAS? *Sou cada vez mais fã deles. Culturalmente falando, eles têm uma boa noção do que funciona de verdade no mercado americano. Quando comecei na DC, havia dois artistas que estavam mexendo com todas as estruturas da editora: Ivan Reis e Ed Benes. Eu me escorei em ambos, que acabaram dando o tom do universo DC, visualmente falando. Confiei neles e, na sequência, acabei me deparando com vários outros desenhistas brasileiros. Há muitos talentos no país e, no momento, o que mais me interessa é tentar descobrir alguma coisa sobre os roteiristas brasileiros. Estou tentando obter cópias de seus gibis e quero ver se é possível adaptar seu trabalho não só para a língua, como para a sensibilidade americana. Acho que vou ter boas surpresas, pois há muito talento no Brasil.*

O QUE VOCÊ ACHA DO MATERIAL DA DC ADAPTADO NO BRASIL? *Ganhei uns gibis aqui, não só da DC (Panini), como também material brasileiro traduzido para o inglês. Isso vai me dar o que fazer no longo voo de volta para casa.*

VISÃO

TRADICIONAL MEMBRO DOS VINGADORES, O ANDROIDE FOI DESTRUÍDO VÁRIAS VEZES EM BUSCA DE SUA PRÓPRIA HUMANIDADE



1968: FANTASMA NA MÁQUINA

Construído pelo maligno Ultron, Visão estreia em *The Avengers* 57, em uma história em que invade a mansão dos Vingadores a mando de seu criador e derrota toda a equipe. Felizmente, o androide sobrepuja sua programação original e ajuda os heróis a derrotar Ultron, o que rende a Visão uma vaga no grupo. Na edição seguinte, o herói robótico descobre que sua mente foi construída a partir dos padrões cerebrais do falecido vingador Magnum, o que lhe permite sentir e expressar emoções. Concebido pelo roteirista Roy Thomas e o desenhista John Buscema, Visão é inspirado em um herói homônimo da década de 1940, de Joe Simon (roteiros) e Jack Kirby (arte).





ANOS 1960 | ANOS 1970 | ANOS 1980



1973: ALMA E CORAÇÃO

Após meses de flertes, Visão e sua colega de equipe, Feiticeira Escarlate, começam a namorar em *The Avengers* 108 e casam-se pouco depois, em *Giant Size Avengers* 4 (1974). Ao lado da amada, o herói descobre detalhes importantes sobre si, como ter sido criado a partir do corpo do androide Tocha Humana, construído pelo cientista Phineas Horton décadas antes. Como revelado em *The Avengers* 132 a 135 (1975), Ultron reconfigurou a desativada carcaça do antigo herói flamejante e a transformou no corpo de Visão.

1985: LAÇOS DE FAMÍLIA

Devido a um mau funcionamento, o Visão apodera-se do sistema bélico de todas as nações do mundo e ameaça devastar o planeta. Mas o androide é detido pelos Vingadores, que conseguem devolvê-lo ao normal (*The Avengers* 251 a 254). Pouco depois dessa crise, a Feiticeira Escarlate usa sua magia e seu poder de afetar probabilidades para fecundar-se com a essência vital do Visão e engravidar do androide. Isso acontece na minissérie em 12 edições *The Vision and Scarlet Witch*, em que a heroína dá à luz dois meninos.









1990: HUMANIDADE RESTAURADA

Em *Avengers Spotlight* 40, o cientista Miles Lipton instala os padrões cerebrais de seu falecido filho na mente de Visão, o que se torna o primeiro passo para a recuperação da humanidade do vingador. Outras transformações ocorrem em *The Avengers* 360 (1993), quando o androide tem seu cérebro eletrônico transferido para um novo corpo robótico e na minissérie *The Vision* (1994 e 1995), em que os padrões mentais de Magnum ressurgem no cérebro de Visão, o que permite ao herói robótico retomar sua personalidade e sentimentos. Por fim, *Avengers Forever* 8 (1999) esclarece a confusão causada com o ressurgimento do androide Tocha Humana, tempos antes: de acordo com a trama, Ultron não usou o corpo original do herói flamejante para criar Visão, mas uma duplicata do Tocha construída pelo vilão Immortus.



2004: PUBERDADE ROBÓTICA

Sob controle da Feiticeira Escarlate, tomada por um surto psicótico, Visão é forçado a enfrentar os Vingadores e acaba destroçado pela Mulher-Hulk (*The Avengers* 500). Ele é restaurado meses depois pelo herói adolescente Rapaz de Ferro, que recupera o banco de dados do Visão e constrói uma versão juvenil do androide (*Young Avengers* 5, 2005), que atua por um bom tempo na equipe Jovens Vingadores. Finalmente, em *Mighty Avengers* 33 (2010), o Visão é banhado pela energia do poderoso Cubo Cósmico e reverte à forma adulta.





2011: RECOMEÇO

Visão é destruído mais uma vez na minissérie *Chaos War: Dead Avengers* e reconstruído sob a supervisão de Tony Stark, em *The Avengers* 19 (2012). Nessa época, volta a fazer parte dos Vingadores, mas não fica na equipe por muito tempo. Com a conclusão dos acontecimentos da saga *A Era de Ultron* (2013), Visão se une aos Vingadores I.A., uma equipe formada por androides e inteligências artificiais liderados pelo único ser humano do grupo, o cientista Hank Pym. O herói robótico fica com o grupo até *Avengers A.I.* 12 (2014).

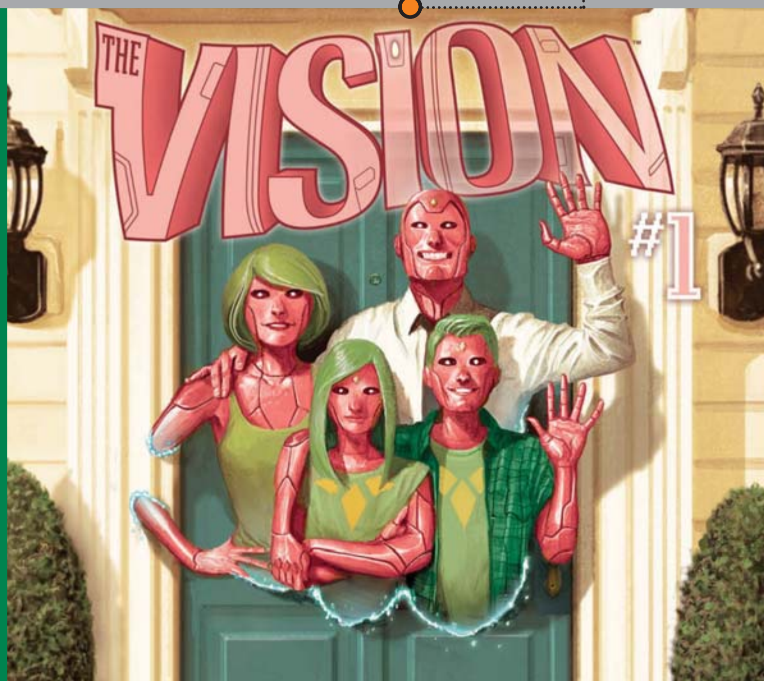
ANOS 1990 ANOS 2000 ANOS 2010 HOJE





1989: TEMPOS DE CRISE

O casal de vingadores passa por momentos difíceis. Devido ao ataque de Visão contra várias nações, o governo norte-americano sequestra e desmonta o androide, considerado uma ameaça global. Ele é resgatado pelos Vingadores e reconstruído pelo cientista Hank Pym, mas sem os padrões cerebrais de Magnum. Isso faz com que o androide fique completamente frio e distante da esposa. Na mesma época, ele e Wanda descobrem que seus filhos não são reais, mas fragmentos encarnados da alma do demônio Mefisto, que foram atraídos pela magia da Feiticeira Escarlate.



2015: DOCE LAR

A nova série mensal *The Vision* lança um olhar diferente sobre o herói. Agora, Visão faz parte de uma família de androides construídos por ele: sua esposa Virginia e os filhos do casal, Viv e Vin. Com roteiro de Tom King e arte de Gabriel Hernandez Walta, a série estreou nos Estados Unidos em novembro e mostra a família tentando levar uma vida comum no subúrbio, ao mesmo tempo em que Visão atua como contato direto entre os Vingadores e o governo norte-americano.



DOSSIê

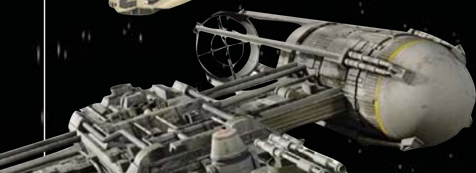


STAR WARS



NAS HQS





A FAMOSA ÓPERA ESPACIAL

IDEALIZADA POR GEORGE LUCAS É UMA DAS FRANQUIAS MAIS RENTÁVEIS DA INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO E, CURIOSAMENTE, SEU SUCESSO INICIAL ESTÁ LIGADO A SUA VERSÃO EM QUADRINHOS

Com a chegada aos cinemas do *Episódio VII*, o novo filme da franquia *Star Wars*, a saga criada por George Lucas voltou a ser uma febre mundial que promete ficar em voga na cultura pop ainda por muitos anos. Mas nem todo mundo sabe que Star Wars teve uma longa carreira nas HQs, primeiro ajudando na divulgação do filme original que estreou em 1977 e depois na fase entre os anos 1980 e 1990, quando a franquia não teve novos filmes. Aqui começa essa curiosa história...

UMA FORÇA PARA A MARVEL

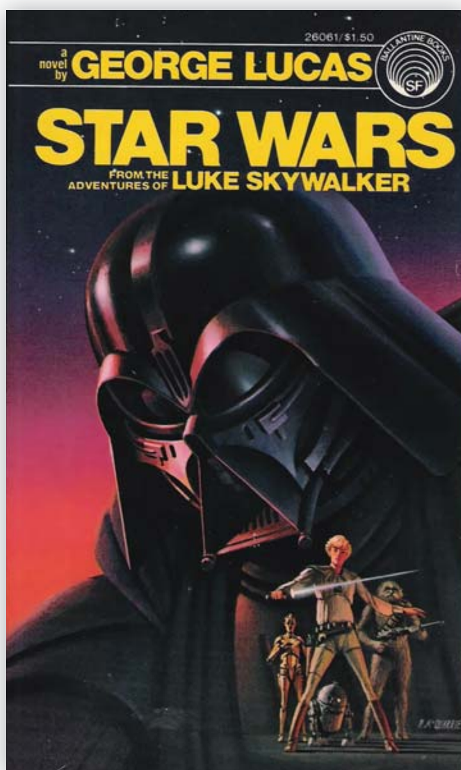
POR ROBERTO GUEDES / DESIGN DE IVAN VOLPE

Em 1976, enquanto realizava os últimos ajustes antes do lançamento de seu ambicioso filme, George Lucas encarregou Charlie Lippincott de licenciar *Star Wars* em várias mídias. O plano era que assim que o longa chegasse aos cinemas, fosse um produto razoavelmente conhecido do público, e não uma aposta no escuro. O que Lucas e o responsável pelo marketing não podiam imaginar é que essa medida não apenas tornaria a marca famosa mas instigaria profundamente o interesse das pessoas.

Uma prévia disso se deu com o lançamento do livro *Star Wars: From the Adventures of Luke Skywalker,* pela editora Ballantine Books, em dezembro de 1976, com a expressiva venda de 125 mil exemplares em apenas três meses. A partir dessa experiência, o próximo passo de Lippincott foi contatar uma grande editora de quadrinhos no intuito de conquistar o público infanto-juvenil. A escolha recaiu sobre a Marvel, já líder de mercado em seu segmento, e com resultados positivos em termos de personagens licenciados do cinema e da literatura, como *Planeta dos Macacos, Conan, Fu Manchu, Doc Savage* e *John Carter de Marte*, entre outros.

Na ocasião, a Marvel passava por muitos problemas, com vendas em queda livre e uma reestruturação administrativa que deixava funcionários e colaboradores preocupados. Quando Jim Galton, um ex-executivo da TV CBS, assumiu a presidência da editora em 1975, uma de suas primeiras medidas – apelidada internamente de "programa de austeridade" – foi cancelar vários títulos para enxugar gastos. Até então, a cúpula editorial achava que para ganhar dinheiro bastava colocar mais títulos novos nas prateleiras, mas tal prática não vinha surtindo efeito graças ao recesso econômico vivido pelo país.

Desde que Stan Lee saíra do comando editorial em 1972, em apenas três anos, a Marvel teve quatro roteiristas que assumiram a cadeira de editor-chefe: Roy Thomas, Len Wein, Marv Wolfman e Gerry Conway. Nenhum deles aguentou o tranco por muito tempo. "Todo mundo queria tocar o negócio como nos tempos de Stan, quando a editora era menor", lembraria Archie Goodwin. "Sem falar que é uma coisa que alimentava o ego: crer que dava para seguir os passos dele".



Antes mesmo de estrear nos cinemas, a saga de Lucas já estava nas livrarias







A intenção de adaptar *Star Wars* para os gibis era tornar a marca conhecida quando o filme estreasse

Da mesma maneira que seus colegas, Goodwin também era roteirista, mas tinha experiência de editor, função que exerceu quando trabalhou na Warren Publishing nos anos 1960. Escalado por Galton como novo editor-chefe da Casa das Ideias, Goodwin só queria manter seus colaboradores empregados, e nem ousava pensar em lançar novos títulos. Foi quando surgiu a proposta de Lippincott para quadrinhizar *Star Wars*.

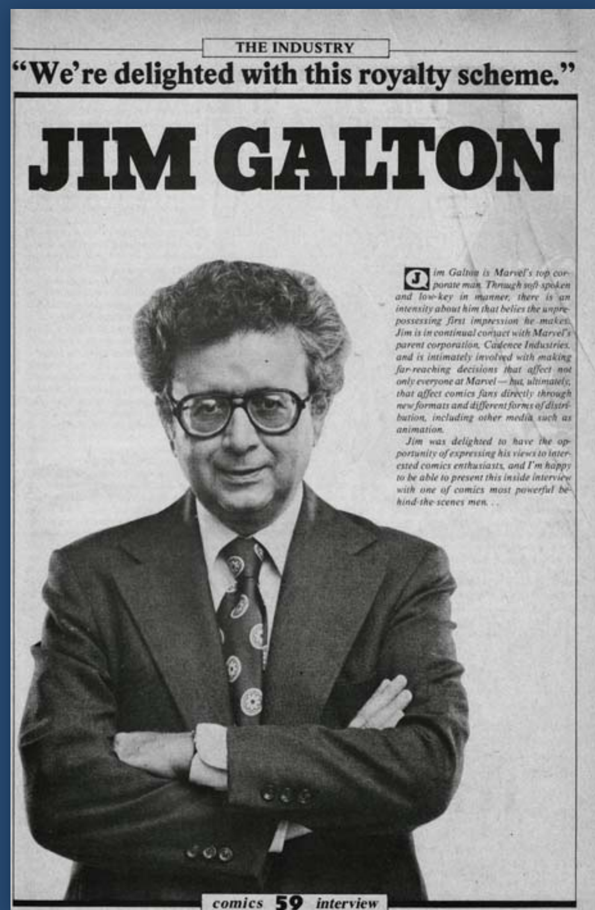


De início, a cúpula da Marvel não se impressionou com a premissa de *Star Wars*, mas Lippincott não desistiria tão fácil. Entrou em contato com Roy Thomas, pois sabia do interesse dele por temáticas fantásticas e de seu sucesso em adaptar os contos de *Conan, o Bárbaro*, para os quadrinhos. Saber que Thomas estaria envolvido na possível realização da revista deixou Lucas animado.

"Foi Roy Thomas quem conseguiu levar *Star Wars* para a Marvel. Ele teve um encontro com George Lucas em que ambos decidiram que seria legal lançar o gibi antes da estreia do filme para gerar interesse", recordou Goodwin no livro *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics* (1991). Thomas conseguiu convencer o pessoal da Marvel que lançar uma revista de *Star Wars* seria muito lucrativo para a editora, com um argumento infalível: a empresa Lucasfilm só receberia uma porcentagem sobre as vendas caso o gibi vendesse acima dos 100 mil exemplares.

O combinado foi adaptar o roteiro do filme, dividindo-o em seis números mensais. Se fizesse o sucesso esperado, o título continuaria a partir do sétimo número. Thomas se encarregou do roteiro e Howard Chaykin cuidou dos desenhos. A arte-final contou com os talentos de Steve Leialoha, Rick Hoberg e Bill Wray.




THE INDUSTRY

"We're delighted with this royalty scheme."

JIM GALTON

Jim Galton is Marvel's top corporate man. Through soft-spoken and low-key in manner, there is an intensity about him that belies the unprepossessing first impression he makes. Jim is in continual contact with Marvel's parent corporation, Cadence Industries, and is intimately involved with making far-reaching decisions that affect not only everyone at Marvel — but, ultimately, that affect comics fans directly through new formats and different forms of distribution, including other media such as animation.

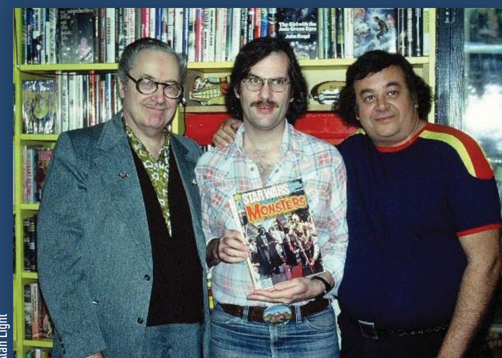
Jim was delighted to have the opportunity of expressing his views to interested comics enthusiasts, and I'm happy to be able to present this inside interview with one of comics most powerful behind-the-scenes men. . .

comics 59 interview

Imagens da primeira edição de *Star Wars*, pela Marvel. Acima, site relembra trabalho de Charles Lippincott de divulgar o filme de Lucas e entrevista de Jim Galton, o executivo que administrava a Marvel na época



Lippincott e sua equipe atentos às ordens de George Lucas. Abaixo, Lippincott (centro) em 1977, com Forrest J. Ackerman e Shel Dorf, da revista *Famous Monsters*



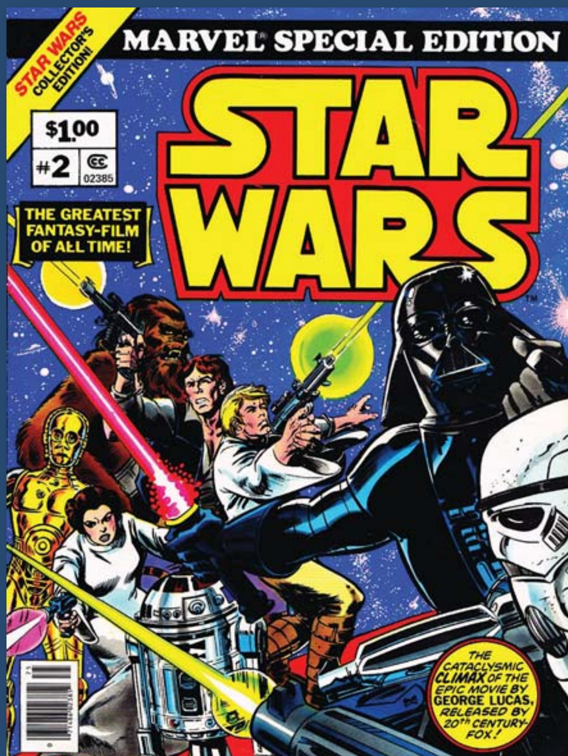
Alan Light

SUCESSO IMEDIATO

A revista *Star Wars* foi lançada em março de 1977 – apesar do expediente vir marcado como julho – com uma capa de Howard Chaykin finalizada pelo mestre do nanquim Tom Palmer, destacando a figura heroica de Luke Skywalker à frente de seus amigos. A ousada chamada atestava: "O maior filme de fantasia espacial de todos os tempos". Era o início de um fenômeno editorial.

O gibi sumiu rapidamente das prateleiras, assim como o número seguinte. Quando a terceira edição de *Star Wars* foi lançada, o filme finalmente estreou nos cinemas, em maio de 1977, e foi aquele alvoroço, pois todo mundo queria adquirir toda e qualquer publicação a respeito do épico espacial. Basta dizer que a Marvel teve de reimprimir várias vezes as primeiras seis edições e logo o título se tornou o maior sucesso comercial desde a Era de Ouro dos quadrinhos, com vendas totalizando mais de um milhão de exemplares.

Aproveitando a onda de lançamentos em tabloides (25,5 cm x 33,5 cm), o mesmo formato do primeiro crossover Superman/Homem-Aranha, a editora republicou as seis primeiras HQs em três edições distintas da coleção *Marvel Special Edition*. Os fãs de cinema se entusiasmaram com os quadrinhos enquanto os leitores habituais da Marvel estranhavam as semelhanças entre os vilões Darth Vader e Dr. Destino. Houve um reflexo positivo até mesmo nas vendas dos outros gibis da editora, o que animaria a Marvel a investir, até 1980, em materiais licenciados de diversas mídias. Da TV, por exemplo, pegou *O Homem do Fundo do Mar*, e da música, criou histórias para a banda de rock Kiss. Adaptou filmes como *Tubarão 2*, *Battlestar Galactica* e *Star Trek, The Motion Picture*, o primeiro longa-metragem da famosa série de Gene Roddenberry. Fora isso, lançou novas HQs de Tarzan – até então, licenciado pela DC –, e criou revistas para Micronautas, Shogum Warriors e Rom, personagens baseados em brinquedos. O executivo Jim Galton, por sua vez, andava



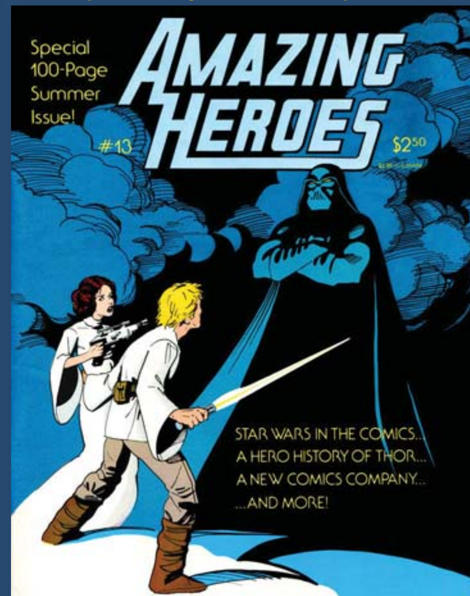
Acima, uma das republicações dos primeiros números de *Star Wars*



Ilustração de 1981 da revista *Amazing Heroes* aludindo à possível influência que o Dr. Destino teve sobre Darth Vader – e como Vader seria a base para o Barão Karza, o vilão da série *Micronautas*

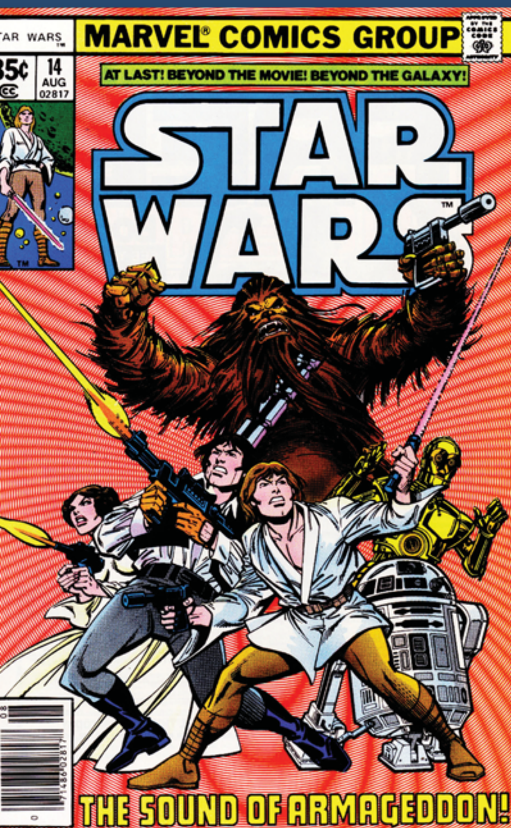


Pizzazz trazia matérias e até HQs inéditas de *Star Wars*. Abaixo, capa de *Amazing Heroes* desenhada por Kevin Nowlan





Ninguém previu que a estreia de *Star Wars* nos quadrinhos seria tão bombástica. Sorte da Marvel…





Versão de Carmine Infantino para Luke Skywalker e sua trupe na revista mensal e as tiras de Goodwin e Russ Manning que estampavam os jornais



O trabalho de All Williamson nas tiras é lembrado pelo sofisticado clima de ficção científica clássica

sorridente pelos corredores da editora, e nem se importava em pagar altos royalties para a Lucasfilm.

CONTINUAÇÃO DA SAGA

Passada a euforia do lançamento do filme, a missão agora era contar histórias inéditas no gibi mensal sem macular o que fora visto no cinema. A mitologia criada por George Lucas estava à disposição da Marvel, mas os personagens principais não poderiam sofrer nada que contradissesse o filme – até pelo fato de outra produção cinematográfica já estar em andamento.

É importante frisar que a primeira HQ de *Star Wars* inédita não foi a publicada em *Star Wars* 7 (janeiro/1978) e sim a história que apareceu nas páginas de *Pizzazz,* um magazine da Marvel voltado para cultura pop, com artigos, entrevistas e quadrinhos. A tal HQ chamava-se *The Keeper's World* e foi assinada por Roy Thomas, Archie Goodwin e Howard Chaykin. Sua publicação ocorreu entre as edições 1 e 9 (outubro/1977 a junho/1978) da revista *Pizzazz*.

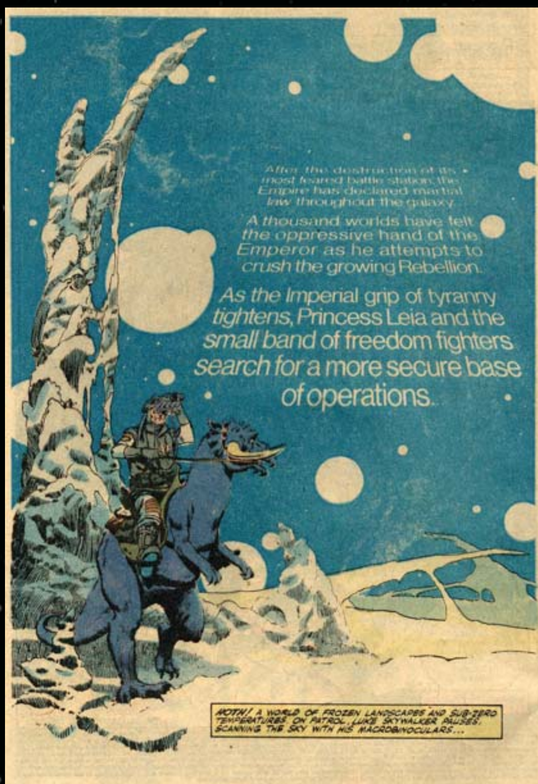
Enquanto isso, na revista mensal Roy Thomas continuou a escrever a série até a nona edição, quando foi substituído por Goodwin que, insatisfeito com suas funções burocráticas na Marvel, tinha passado o comando editorial para Jim Shooter. Com isso, pôde se dedicar mais à série de *Star Wars*. Como Chaykin também estava saindo, Goodwin decidiu convidar um artista que fez muito sucesso na Era de Prata, desenhando histórias *sci-fi* do herói Adam Strange. "Convidei Carmine Infantino para desenhar a revista e Terry Austin para cuidar da arte-final", comentou o roteirista à *Amazing Heroes* 13 (julho/1982). Contudo, Austin ficou pouco tempo, sendo substituído por vários profissionais, que mantiveram o mesmo padrão de traço do desenhista. Infantino também produziu capas de impacto e que evocavam a atmosfera épica da série.



A responsabilidade aumentou para Goodwin quando começou a escrever também as tiras de *Star Wars* que já estampavam as páginas de vários jornais norte-americanos. Em princípio, esse material era desenhado pelo veterano Russ Manning, mas logo Al Williamson tomaria seu lugar, resgatando a antiga parceria



Cenas da adaptação de ***O Império Contra-Ataca*****, com a inspirada arte do veterano Al Williamson**

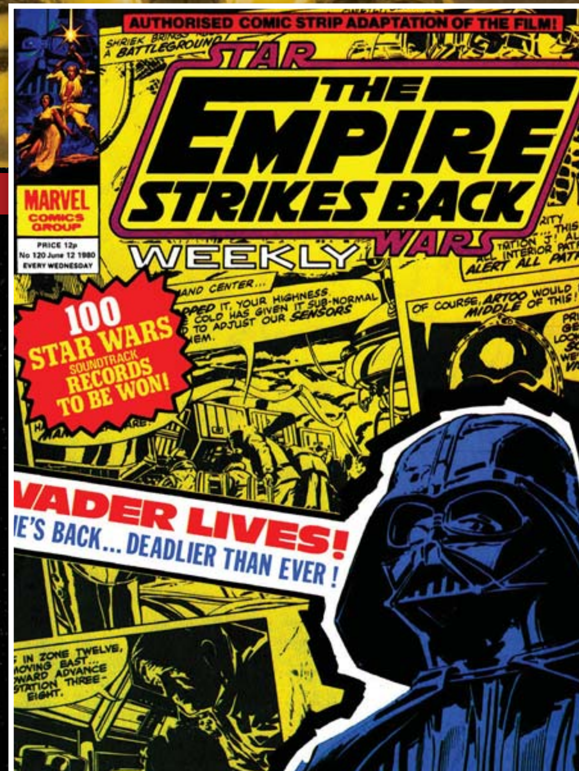


A primeira fase de *Star Wars* na Marvel durou quase dez anos

que mantivera com o editor/roteirista nos tempos da Warren. Juntos, Goodwin e Williamson produziram mais de 500 tiras de *Star Wars*, que não tinham ligação com a cronologia dos gibis.

O apreço de Williamson pela ficção científica e a experiência de ter desenhado a série de Flash Gordon para a King Features contribuíram para que fosse escalado para desenhar o gibi da Marvel. Sua arte acadêmica, repleta de luz e sombras, e seus cenários alienígenas se mostraram perfeitos para o clima da série. Carmine saiu da revista na edição 37, com Michael Golden tapando o buraco no número seguinte. Williamson assumiu em *Star Wars* 39 (setembro/1980), justamente com a adaptação do script do segundo filme: *O Império Contra-Ataca.*

Assim como aconteceu na adaptação do primeiro longa (depois chamado de *Uma Nova Esperança*), *O Império Contra-Ataca* foi dividido em seis números (*Star Wars* 39 a 44) e, obviamente, fez bastante sucesso. Logo, a Marvel compilou a saga em uma nova edição gigante da coleção *Marvel Special Edition* (1980). A essa altura, Goodwin havia assumido a nova revista *Epic Illustrated,* com quadrinhos mais sofisticados que miravam um público maduro (e que originaria o selo Epic Comics), e achou que era hora de deixar Luke Skywalker e Cia. nas mãos de outros autores. Com isso, seu último roteiro foi publicado em *Star Wars* 50 (agosto/1981), que encerrou também a participação de Williamson na revista.



A revista *Star Wars Weekly* foi sucesso na Inglaterra

NOVA FASE

Com a saída de Goodwin de *Star Wars*, Shooter escalou um grupo de roteiristas e desenhistas para cuidar da série até que

A trama de *O Império Contra-Ataca* foi publicada entre as edições 39 e 44 da revista *Star Wars*





uma equipe se firmasse. David Michelinie e Chris Claremont se revezaram nos roteiros, mas logo Michelinie assumiu de vez, escrevendo as histórias quase de maneira ininterrupta até a edição 69 (março/1983). "Havia alguns problemas com *Star Wars*", comentou o roteirista. "Como o fato de Han Solo ficar congelado no final de *O Império Contra-Ataca* e nós não podermos utilizá-lo no gibi por causa disso".

Michelinie achava que seria o responsável pela adaptação de *O Retorno de Jedi,* mas enquanto esse momento não chegava, tinha de escrever histórias às cegas, sem contradizer o que viria pela frente. Para se certificar que tudo desse certo, fez várias reuniões com o casal de amigos, também responsáveis pela revista: o desenhista Walt Simonson, e a editora Louise Jones. Detalhe: Louise só começaria a assinar seus trabalhos com o sobrenome do marido no final de 1983.

Diferente de Goodwin, cujo estilo narrativo era mais centrado no enredo, Michelinie tinha uma preocupação maior com a caracterização dos personagens – prova disso era a maneira realista como retratou Tony Stark na revista *Iron Man,* tempos antes. Por isso, sua frustração era não poder explorar Han Solo. No final das contas, o roteirista encontrou uma saída criativa: inseriu uma sequência em flashback com Solo na segunda edição anual de *Star Wars,* em 1982.

Porém, ele ficou bem decepcionado quando a Marvel passou a adaptação de *O Retorno de Jedi* para Archie Goodwin e Al Williamson, estrelando em *Marvel Comics Super Special* 27 (setembro/1983) – uma publicação em formato magazine (20,5 cm x 27,5 cm) com 68 páginas coloridas. Mary Jo Duffy entrou no lugar de Michelinie a partir da edição 70 da revista mensal e ficou até a última edição, *Star Wars* 107 (setembro/1986). Nesse meio tempo, vários artistas passaram pelo título, como Kerry Gammill, Ron Frenz e Sal Buscema.

Com nenhum filme novo em vista, a Marvel não demonstrou mais interesse em permanecer com o licenciamento. Após um hiato de três anos, em 1989 a editora até chegou a noticiar que voltaria a produzir novas histórias de *Star Wars*, mas



Ao contrário dos dois filmes anteriores, *O Retorno de Jedi* foi quadrinhizado pela Marvel numa edição única

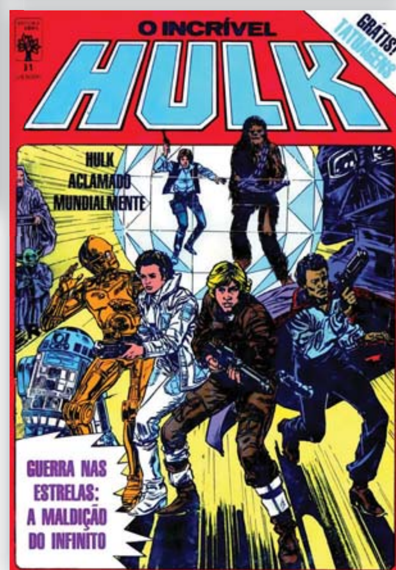
não passaram de promessas. Em 1991, finalmente, a franquia migrou para a editora Dark Horse que, além de reeditar o material da Marvel, lançou muitas HQs inéditas para uma nova geração de fãs.

ENQUANTO ISSO, NO BRASIL...

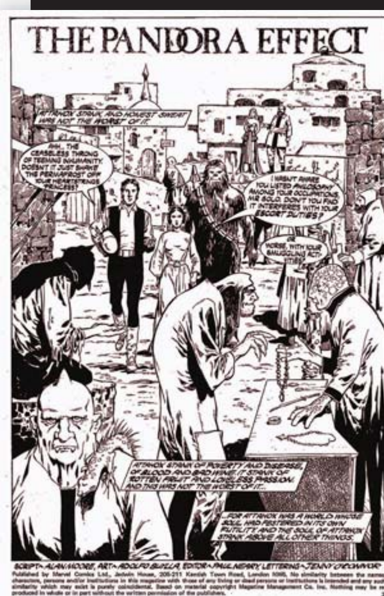
A saga de Lucas ficou conhecida em nosso país como *Guerra nas Estrelas* e chegou às bancas pela Bloch Editores em 1978. A publicação em formato tabloide de *Bloquinho Extra Apresenta* 5 compilou as seis primeiras edições americanas, com a adaptação escrita por Roy Thomas e desenhada por Howard Chaykin.

Guerra nas Estrelas só voltaria a ser publicada, anos depois, pela Ed. Abril, com a adaptação de *O Império Contra-Ataca,* a partir de *O Incrível Hulk* 25 (julho/1985). Mas boa parte dos leitores não aprovou o novo mix da revista e *Hulk* 48 (junho/1987) seria a última a trazer HQs de *Star Wars* por um bom tempo no Brasil.





As HQs de *Star Wars* estrearam no Brasil pela Bloch, em 1978, e depois saíram em várias edições de *O Incrível Hulk*, da Ed. Abril, nos anos 1980



PITADA INGLESA

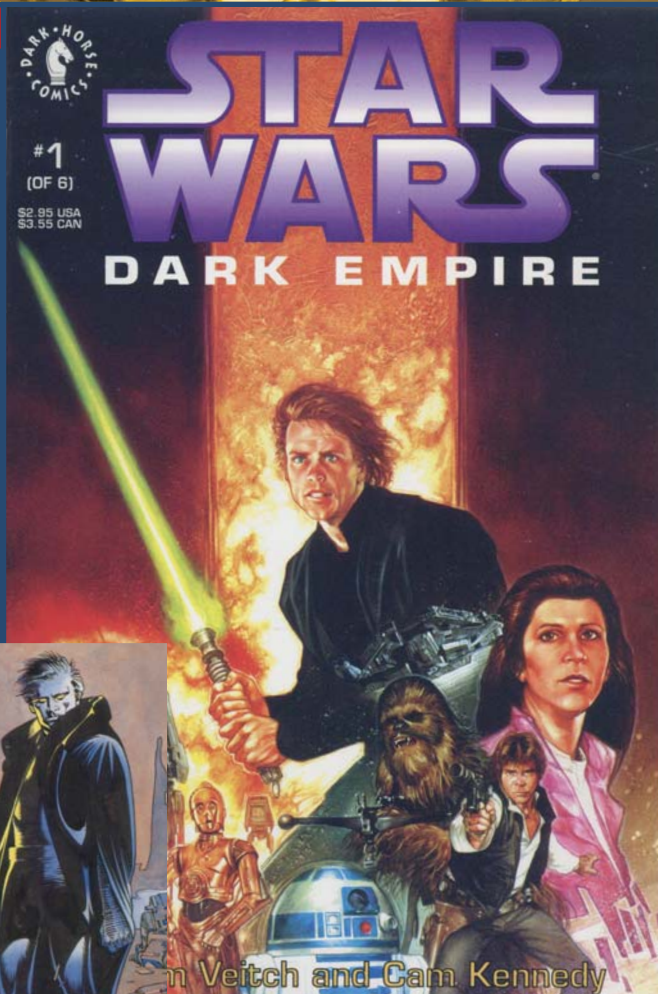
OS QUADRINHOS DA SAGA NA TERRA DA RAINHA

Star Wars fez sucesso no mundo todo, mas a versão em quadrinhos, particularmente, ganhou grande destaque na Inglaterra. A divisão britânica da Marvel (conhecida como Marvel UK) relançou as histórias a partir de 8 de fevereiro de 1978, em *Star Wars Weekly,* um título semanal que misturava HQs, reportagens e entrevistas. Além de republicar as HQs norte-americanas provenientes do gibi e do magazine *Pizzazz*, a *Star Wars Weekly* chegou a publicar histórias próprias da saga de George Lucas. Em 2013, a Dark Horse lançou a edição *Star Wars Omnibus: Wild Space*, compilando esse material raro da Inglaterra, com HQs assinadas por Alan Moore e Alan Davis, entre outros artistas.

UMA NOVA ESPERANÇA

POR EDUARDO MARCHIORI / DESIGN DE IVAN VOLPE

A Dark Horse revitalizou a saga de Lucas nos quadrinhos ao lançar material inédito a partir de 1991, trajetória que teve início com *Star Wars: Dark Empire*, minissérie bimestral em seis edições. Escrita por Tom Veitch e com arte de Cam Kennedy, a HQ narra o ressurgimento do Império seis anos após a morte de Darth Vader em *O Retorno do Jedi.*



Dark Empire marcou época porque iniciou uma nova era no universo expandido da franquia, considerada tão importante quanto o livro *Herdeiros do Império*, de Timothy Zahn e seguiu a única linha permitida por George Lucas para a continuidade da história, que era o futuro pós-*Episódio VI*. A minissérie fez tanto sucesso que foi reimpressa duas vezes, em edições especiais Gold Edition e Platinum Edition, com logotipo metalizado e vendida em pacotes com as seis edições.

Em 1994, a Dark Horse deu continuidade à trama com *Star Wars: Dark Empire II*, minissérie em seis edições mensais que mostrava Luke Skywalker em uma jornada para recriar os Jedi enquanto o Império aguardava a ressurreição de Palpatine. Apenas alguns meses depois do fim da série, a editora lançou *Star Wars: Empire's End* (1995), a conclusão da história, que trazia a volta de Palpatine e sua vingança contra os rebeldes. Veitch continuou nos roteiros, mas a arte ficou a cargo do britânico Jim Baikie, que desenhou os dois capítulos da minissérie.



Com a chegada de *Dark Empire*, o universo de *Star Wars* foi expandido com outros personagens



QUADRINHOS CLÁSSICOS

A editora aproveitou o momento e, em agosto de 1992, lançou *Classic Star Wars*, revista que republicava o material da Marvel. Como a licença com a Lucas Books permitia publicar praticamente qualquer coisa relacionada a quadrinhos da saga, a revista também trazia as tiras de jornais escritas por Archie Goodwin e desenhadas



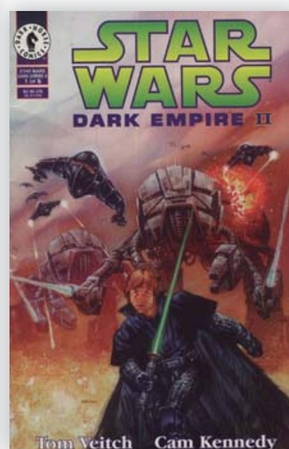
por Al Williamson, reformatadas para o formato comics e colorizadas. *Classic Star Wars* teve 20 edições mensais, publicadas até junho de 1994.

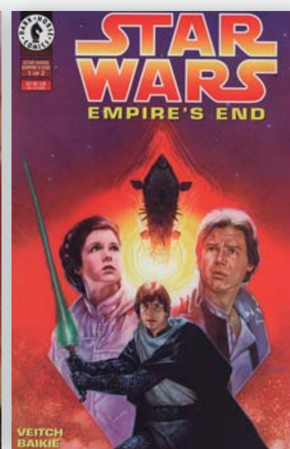
Na sequência, a Dark Horse republicou a quadrinização dos três filmes da franquia, em dois capítulos cada, mantendo a marca *Classic Star Wars* na capa. Na mesma linha de republicações, lançou várias edições especiais, entre as quais *The Early Adventures* (1994), *The Vandelhelm Mission* (1995), *Devilworlds* (1996) e *Han Solo at Stars' End* (1997). Destas, apenas *Devilworlds* era





À esquerda, página de Dark Empire II e, acima, Empire's End: novas séries





inédita nos Estados Unidos, mas já havia sido lançada no Reino Unido.

Simultaneamente a essas republicações, a editora publicou várias minisséries com a marca *Star Wars: Tales of the Jedi*, que traziam material inédito passado muitos anos antes dos eventos mostrados na trilogia do cinema, algo contrário ao desejo de George Lucas, que só autorizou que se explorasse histórias posteriores ao *Episódio VI*. Apesar disso, o produtor gostou do projeto e permitiu que ele continuasse. Publicadas entre 1993 e 1998, *Tales of Jedi* compreende os arcos *Knights of the Old Republic* (1993), *Dark Lords of the Sith* (1994), *The Freedon Nadd Uprising* (1994), *The Sith War* (1995), *The Golden Age of the Sith* (1996), *The Fall of the Sith Empire* (1997) e *Redemption* (1998).

TÍTULO REGULAR

Finalmente, após vários anos com títulos esporádicos, a Dark Horse decidiu apostar numa revista mensal. *Star Wars* estreou em 1998 com o arco *Prelúdio para a Rebelião*. Na época, a nova trilogia para o cinema estava em produção (o *Episódio I – A Ameaça Fantasma* estreou em 1999) e os roteiros das HQs já estavam alinhados com a cronologia da série, ao contrário do que vinha acontecendo até então.

Quando chegou à edição 45, em 2002, o título passou a se chamar *Star Wars: Republic*, mantendo sua numeração até a edição 83, de fevereiro de 2006. Simultaneamente, a editora passou a publicar também *Star Wars: Empire*, a primeira série regular do universo expandido que integrava as duas trilogias cinematográficas. Assim, era possível ver Luke, Leia e Han Solo atuando em um mundo que conhecia as ações de Obi-Wan, Anakin e Padmé.

Alguns fatos mostrados em *Empire* muitas vezes estavam ligados aos acontecimentos de *Republic* e era preciso a leitura dos dois títulos para entender todo o contexto. O mérito da revista foi fazer uso de personagens existentes nos filmes, inclusive os menos importantes, explorando sua história dentro da trama, como o caso de Biggs Darklighter, o amigo de Luke Skywalker no *Episódio IV*. As exceções ficavam por conta das tramas que narravam o ponto de vista do Império.

Após 40 edições, *Star Wars: Empire* deu origem a *Star Wars: Rebellion* (2006) que teve mais 16 edições e cuja trama se situava cronologicamente entre os

> No início, a Dark Horse investiu em minisséries de sucesso. Isso foi um passo para o surgimento de um título mensal

As HQs da Dark Horse preencheram as brechas entre as tramas dos filmes

episódios IV e V do cinema. No mesmo período, a editora lançou *Star Wars: Dark Times* (2006), que dava continuidade aos eventos de *Republic*, cancelada no início daquele ano. O novo título se passava no período de tempo que separa as duas trilogias do cinema e mostrava os primeiros dias do jovem Darth Vader.

Dark Times foi a primeira publicação a criar um elo que unia filmes, quadrinhos e o romance *Dark Lord*, de James Luceno. Após 17 edições, a revista foi descontinuada, mas ainda rendeu três minisséries de cinco edições cada: *Out of the Wilderness* (2011), *Fire Carrier* (2013) e *A Spark Remains* (2013).

PASSADO E FUTURO

Outro título importante na cronologia foi *Star Wars: Knights of Old Republic*, lançada no início de 2006. A revista serviu como um prelúdio para o videogame de mesmo nome e se passava antes do *Episódio I*, servindo como uma continuação para os eventos narrados em *Tales of Jedi*. A trama é focada no aprendiz de Jedi Zayne Carrick, que é incriminado pela morte de um de seus companheiros e luta para provar sua inocência. O título se tornou um dos mais vendidos da editora e era interligado com o videogame, expandindo as guerras Mandalorianas, a batalha entre o ambicioso guerreiro Mandalore e a República para conquistar os mundos deixados indefesos após a batalha da Ordem Jedi contra a República e os Lordes Sith.



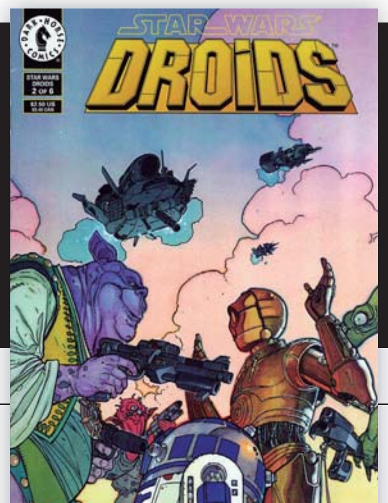


O gibi mensal *Star Wars* teve várias fases e trazia HQs com personagens da primeira parte da saga, como Anakin



HQS INUSITADAS QUADRINHOS NUNCA VISTOS NA GALÁXIA

Além dos títulos genéricos de *Star Wars*, muitos personagens importantes ganharam séries-solo pela Dark Horse. A primeira foi *Droids* (1994), com seis edições protagonizadas pelos androides R2-D2 e C-3PO. A trama se passava entre o episódio III e IV e, apesar das características humorísticas dos personagens, o tom das histórias era mais adulto que o material da Marvel. Em 1995, a dupla ganhou uma nova série em oito edições. Em seguida, a Dark Horse lançou minisséries com foco em *Jabba, The Hutt* (1995), *Boba Fett* (1995), *Mara Jade*, a esposa de Luke Skywalker (1998), *Darth Maul* (2000) e *Chewbacca* (2000). Até mesmo *Tag e Bink*, dois Stormtroopers que apareceram nos filmes, tiveram duas minisséries (2001 e 2006), com tom humorístico. O vilão Darth Vader teve quatro minisséries-solo, entre 2011 e 2013 e até o Esquadrão X-Wing ganhou uma duradoura série que atingiu a marca de 35 edições mensais.





Ainda em 2006 foi lançada a revista *Star Wars: Legacy*, cuja trama se passava mais de 100 anos após *O Retorno do Jedi*. A série conta as aventuras de Cade Skywalker, bisneto de Luke, que abandona a ordem Jedi e se torna um mercenário. *Legacy* também introduz um novo vilão: Darth Krayt, que é filho do cavaleiro Jedi Sharad Hett e K'Sheek, fêmea humana criada pelo Povo da Areia de Tatooine. Os roteiros eram de John Ostrander.

Com estes dois títulos, os leitores tiveram um panorama bem interessante do universo expandido, pois enquanto uma focava em eventos passados, a outra avançava muitas décadas no futuro. As duas revistas tiveram uma trajetória semelhante, sendo canceladas na edição 50. Pouco tempo depois, ganharam uma continuação em formato de minissérie em cinco capítulos: *Legacy: War* (2010) e *Knights of Old Republic: War* (2012).

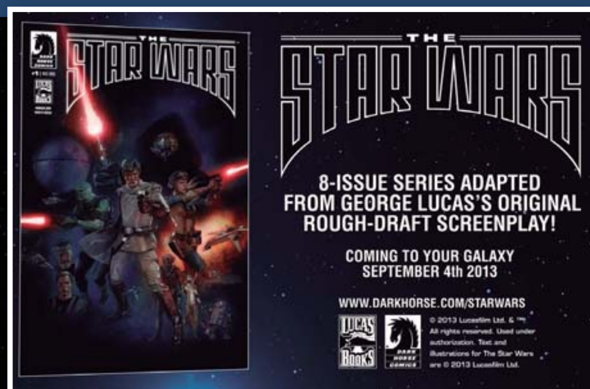
Nesse meio tempo, a LucasFilms aprovou um projeto para a série animada *Star Wars: The Clone Wars*, em 2008. No mesmo ano, foi lançada uma HQ de mesmo nome, ligada ao desenho animado – tanto que tinha o mesmo roteirista: Henry Gilroy. Inicialmente prevista para durar seis edições, o título fez tanto sucesso que Randy Stradley, editor da Dark Horse, anunciou que estenderia a publicação por mais seis meses.

No ano de 2009, surgiu *Star Wars: Invasion*, título que dava continuidade à fase *Rebellion*, mas seguiu o esquema de minisséries, com cada arco sendo publicado separadamente. O primeiro foi *Refugees*, com cinco edições, seguido por *Rescues* (2010), com seis números e terminando em *Revelations* (2011), com mais cinco edições, todas com roteiro de Tom Taylor e arte de Colin Wilson.

RECOMEÇO

Após tantas minisséries e fases paralelas, a Dark Horse decidiu resgatar os personagens clássicos, ausentes desde a minissérie *Star Wars: Crimsom Empire III* (2011). A nova publicação, intitulada apenas *Star Wars*, chegou às bancas no início de 2013, trazendo na capa uma belíssima arte de Alex Ross. Ao mesmo tempo, a publicação chegava inserida nos novos tempos: além da edição física, o leitor também podia adquirir gratuitamente uma cópia digital para leitura em iPads e tablets.

O título durou até agosto de 2014, totalizando 20 edições. A partir daí, os direitos de publicação dos personagens voltaram para a Marvel – que, assim como a Lucas Films, agora era propriedade da



UMA OUTRA SAGA

DARK HORSE SAI EM GRANDE ESTILO

Pouco antes de perder os direitos para a Marvel, em 2013, a Dark Horse brindou os fãs com *The Star Wars*, uma minissérie em oito edições. A trama adaptou o roteiro original de George Lucas para a saga, escrito em 1974, com muitas alterações do que foi visto no cinema. Luke Skywalker, por exemplo, era mais velho e já um cavaleiro Jedi, que treina o jovem Annikin Starkiller, o protagonista da trama.

Outra alteração foi que o universo era governado por um benevolente imperador por cerca de 100 mil anos, até o surgimento dos maléficos Guerreiros de Sith. Os vilões desejam conquistar o planeta Aquilae devido ao seu avanço nas pesquisas de clonagem. Com a morte do rei, Annikin passa a defender a princesa Leia do ataque dos Sith. Para isso, ele conta com a ajuda de Han Solo, um ser reptiliano gigante, com reputação de ser um excelente caçador de Wookies.

O roteirista Jonathan W. Rinzler adaptou os textos de Lucas para os quadrinhos e a arte ficou a cargo de Mike Mayhew. A série foi lançada em setembro de 2013, mas a Dark Horse liberou antes um preview de sete páginas via internet a fim de despertar o interesse dos leitores. A estratégia deu certo e o número de estreia da minissérie se posicionou entre os 15 títulos mais vendidos daquele mês, com 87,7 mil exemplares. Passada a curiosidade inicial, os números seguintes tiveram queda, mas mantiveram-se entre os 50 títulos mais vendidos. No Brasil, esse material saiu em duas edições publicadas pela Panini em 2015.

Dark Times **mostra os primeiros anos de Dark Vader enquanto** ***Legacy*** **se passa 100 anos após** ***O Retorno de Jedi***





Depois de quase 25 anos, a Marvel voltou a publicar as HQs de *Star Wars*

Disney – que lançou, em março de 2015, o novo título *Star Wars*, com roteiros de Jason Aaron e arte de John Cassaday. O lançamento atingiu a surpreendente marca de mais de 985 mil exemplares vendidos. A fim de aproveitar o renascimento da *Star Wars mania*, a editora lançou uma série de encadernados com mais de 400 páginas da fase da Dark Horse. A coleção, intitulada *Star Wars Legends: Epic Collection*, tem as seguintes fases: *The New Republic, The Empire, The Old Republic* e *Rise of the Sith*. Além disso, o título *Star Wars: The Original Marvel Years* republica todas as 107 edições lançadas nas décadas de 1970/1980, incluindo edições britânicas e os quadrinhos da série publicados na revista *Pizzazz*.

ENQUANTO ISSO, NO BRASIL...

Os títulos de *Star Wars* da Dark Horse tiveram uma publicação bem irregular em nosso país. Em 1997, a Ed. Abril publicou a minissérie *Império do Mal* em três edições, cada uma com dois capítulos da série *Dark Empire*. O título seguinte só viria a surgir em 2002, pela Pandora Books: *Darth Maul*, em duas edições mensais. No mesmo ano, a editora trouxe *A Caçada de Darth Vader* (duas edições), *Jango Fett – Mercenário* e *Star Wars: Ressurreição*, ambas em edição única.

Em 2003, a Pandora lançou o título *Universo Star Wars*, que publicava material de *Star Wars Tales* (1999). A revista teve apenas cinco edições e os fãs enfrentaram mais dois anos de abstinência até que, em 2005, a Ediouro adquiriu os direitos de publicação da série e lançou uma revista periódica batizada apenas *Star Wars*, que reproduzia material de várias minisséries de períodos diferenciados, como *Tales of the Jedi* (1993), *Union* (1999) e a recente *Obsession* (2004).

Depois de mais três anos sem nenhum título da franquia nas bancas, a editora On Line lançou uma revista no mesmo estilo da Ediouro, com uma média de quatro títulos diferentes por edição. A diferença é que a editora publicou sagas mais recentes como *Rebellion, Legacy, Dark Times* e *Knights of the Old Republic*, todas de 2006. Além das 32 edições de seu título regular, a On Line também republicou os primeiros arcos de cada série em encadernados.

Em 2014, a editora Planeta DeAgostini aproveitou o bom momento no mercado de encadernados em capa dura e investiu numa coleção grandiosa composta por 70 edições que reúne as melhores HQs da saga, separadas por fases, muitas delas inéditas no Brasil. No mesmo ano, a Panini lançou o título *Star Wars Legends*, que reproduz o material do último título *Star Wars* publicado pela Dark Horse antes dos direitos voltarem para a Marvel. A partir de 2015, as revistas *Star Wars* e *Star Wars: Darth Vader* da Panini publicaram o material mais recente da saga.

Não é difícil de prever que, com os novos filmes da Disney, os quadrinhos da saga estão longe de terem fim. A despeito de tudo que já foi explorado no universo expandido, ainda há muitas histórias para serem contadas, inclusive dos novos personagens que surgirão no cinema. Embora tenham se passado quase 40 anos desde a estreia do primeiro longa-metragem, os personagens e a marca *Star Wars* ainda têm a Força. E isso é algo que deve durar muitas gerações.

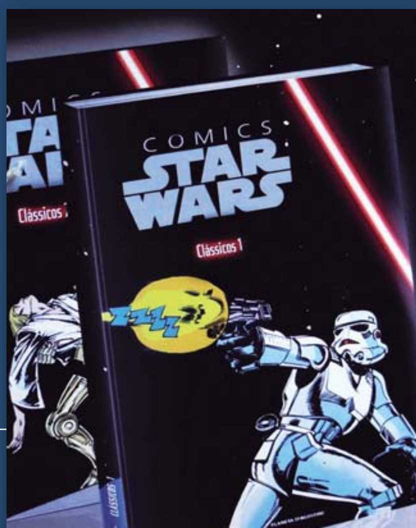




Os recentes trabalhos da Marvel contam com revistas inusitadas, como a da Princesa Leia



A Panini publica a atual fase de *Star Wars* enquanto a Planeta DeAgostini tem coleções clássicas



DROPS

SOCIAL COMICS

A HISTÓRIAS ESTÃO

AUMENTANDO











Em recente pesquisa, foi apontado que **há 18 milhões de leitores de quadrinhos no Brasil,** e, para suprir esses leitores sedentos de novas histórias, o mercado de artistas independentes está crescendo cada vez mais.

Esses novos talentos estão ganhando mais espaço em grandes eventos. Foi por isso que, para atender esse crescente mercado, houve, este ano, na **CCXP – Comic Con Experience**, 163 mesas com aproximadamente 265 artistas, no Artists' Alley, um espaço dedicado aos quadrinistas, onde os independentes podem lançar os seus trabalhos durante os dias do evento.

Muitos dos artistas presentes no **Artists' Alley** desse ano podem ser encontrados no Social Comics, plataforma que tem como uma de suas missões aumentar o mercado de artistas independentes disponibilizando vários quadrinhos e apresentando novos títulos, que podem ser lidos pelo aplicativo, em qualquer lugar e a qualquer hora, seja pelo celular, computador ou tablet, sem custo algum para o artista.

Apostando nos novos artistas, **o Social Comics anunciou durante a CCXP – Comic Con experience 2015** os primeiros conteúdos exclusivos da plataforma. A partir de 2016 estarão disponíveis as obras: *Angus: Inferno na Pictávia*, de Orlando Paes Filho, *Diário de um Super*, do Eric Peleias; *Edgar Alan Corvo*, de Douglas MCT e Glauco Silva; e *Thera*, de Rafael Ramos, que chegarão para aumentar a sua estante virtual.

Durante o evento, também foram feitos grandes anúncios para o público presente no auditório Prime. O aplicativo ganhou uma nova interface em sua versão 1.2, trazendo melhorias para os leitores; **novas parcerias e obras foram anunciadas** (a Dark Horse Comics, que agora está na plataforma com o selo Devir, e a Mauricio de Sousa Produções, que traz a *Turma da Mônica* para leitura); Editora Aleph, Editora MINO e Zarabatana Books também chegarão na liga Social Comics.













VIVA NOVAS HISTÓRIAS:



TURMA DA MÔNICA
CLÁSSICOS DO CINEMA
(MAURÍCIO DE SOUZA PRODUÇÕES)

Os amantes dos grandes clássicos do cinema agora vão poder acompanhar uma homenagem da *Turma da Mônica*, em altas aventuras, nesse universo fantástico.



THE UMBRELLA ACADEMY:
SUÍTE DO APOCALIPSE
(DARK HORSE / DEVIR BRASIL)

Umbrella Academy, uma família disfuncional de super-heróis com poderes bizarros. Em sua primeira aventura, essas crianças enfrentam uma enlouquecida Torre Eiffel. Quase uma década depois, a equipe se separa, mas esses irmãos desiludidos se reúnem bem a tempo de salvar o mundo outra vez.



EU, SUPER
(ERIC PELEIAS)

Eu, Super conta a história de um homem que tenta realizar seu grande sonho: ser um super-herói.

Essa HQ, do Eric Peleias, artista independente, é para todas as idades e faz uma homenagem ao conceito dos super-heróis com um rapaz que decide assumir o manto de herói em diversas tentativas, quase sempre frustradas.

INOVAÇÃO FEMININA

A atual série da Supergirl é outro acerto da DC ao adaptar seus heróis para a TV. Mas a heroína tem alguns desafios no caminho POR JOTA SILVESTRE



Na Terra, a kryptoniana Kara Zor-El assume a identidade de Kara Danvers



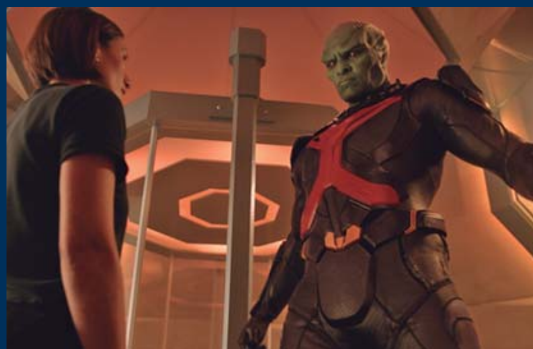
A heroína experimenta vários trajes até achar seu melhor visual



A coisa vai além de socar supervilões, alienígenas e criminosos terrestres. Em sua série de TV, que estreou nos Estados Unidos em 26 de outubro (4 de novembro no Brasil, pela Warner), a Supergirl também precisa lidar com a desconfiança dos habitantes de National City. Mas, mais do que isso, ela ainda tem que conquistar seu lugar numa mídia em que é a única super-heroína titular de um programa.

Essa batalha, ao menos, parece estar vencida. O episódio piloto do programa foi assistido por 13 milhões de pessoas e *Supergirl* assumiu o posto de melhor estreia da atual temporada de séries nos Estados Unidos – o número salta para 16,3 milhões quando somada a audiência que gravou o programa para assistir depois.

A título de comparação, as demais séries inspiradas nos heróis da DC voltaram em novas temporadas na mesma época com audiência bem mais tímida: *Gotham* (4,6 milhões), *The Flash* (3,6 milhões) e *Arrow* (2,7 milhões). É verdade que o interesse por *Supergirl* vem perdendo o ímpeto inicial – o oitavo episódio foi assistido por "apenas" 7,2 milhões de pessoas –, o que ainda é uma marca respeitável e superior a de seus colegas de editora.



A série conta com participações bem especiais, como o marciano J'onn J'onzz

Curioso é que essa conquista não contou com o suporte dos quadrinhos. A revista *Supergirl*, lançada dentro da cronologia de *Os Novos 52*, em 2011, foi cancelada em maio deste ano, na edição 40, quando a série de TV já estava em produção. A DC nem preparou o público com uma HQ digital, como fez com *Arrow*, por exemplo. Contudo, em dezembro a editora anunciou o lançamento de *Supergirl: Digital First – Vol. 1*, uma série que terá ligação com o programa da TV.

Supergirl é exibida pela CBS e produzida pela mesma dupla criativa de *Arrow* e *The Flash* (do canal CW), Greg Berlanti e Andrew Kreisberg, ao lado de Allison Adler (de *Glee*). Isso acendeu o desejo dos fãs por um encontro entre os heróis. Apesar dos programas serem exibidos em emissoras diferentes, a CBS é dona de metade do CW, o que viabilizaria o crossover.

No final de novembro, o site *Bleeding Cool* divulgou o rumor de que o encontro entre Supergirl e Flash poderia acontecer em maio, mas para isso acontecer o programa precisaria durar até lá. Se esse era o único impedimento, os fãs podem respirar aliviados, pois a CBS acaba de dar o sinal verde para a produção da primeira temporada completa de *Supergirl* com 20 episódios, e não mais os 13 encomendados inicialmente.

DETALHES DA TRAMA

Supergirl acompanha o processo de transformação de Kara Zor-El numa super-heroína e, apesar de mudanças significativas, mantém a origem da personagem nos quadrinhos. Mais de duas décadas antes do tempo presente, a garota Kara e seu primo Kal-El foram mandados embora de Krypton minutos antes da explosão do planeta. Enquanto o bebê Kal chegou à Terra, cresceu e se tornou o Superman, Kara ficou presa na Zona

Supergirl faz parte do esforço da indústria para cativar o público jovem feminino, que está cada vez maior e mais exigente

Fantasma, um tipo de limbo espacial onde o tempo não passa. Quando sua nave pousou em nosso planeta, ela ainda era uma garota de 12 anos. Superman deixou-a aos cuidados da família Danvers, que a ensinou a esconder os superpoderes para sua própria segurança.

Aos 24 anos, Kara Danvers (Melissa Benoist) trabalha no conglomerado de comunicação CatCo. Worldwide Media como assistente da presidente Cat Grant (Calista Flockhart). Um atentado contra o avião em que estava sua irmã adotiva Alex (Chyler Leigh) obriga Kara a realizar um salvamento que expõe seus poderes ao público. A partir daí, ela decide seguir os passos de seu famoso primo e ajudar as pessoas na identidade de Supergirl.

Kara é recrutada pelo Departamento de Operações Extranormais (DOE, na sigla em inglês), onde trabalha sob o comando de Hank Henshaw (David Harewood) e em parceria com a irmã Alex para capturar super-humanos e alienígenas perigosos. Nessas missões, a Garota de Aço tem a ajuda dos colegas de trabalho Winslow Schott (Jeremy Jordan) e James Olsen (Mehcad Brooks) no difícil processo de ser reconhecida como uma super-heroína. Olsen é o ex-fotógrafo do jornal Planeta Diário e amigo do Superman, que o enviou a National City para tomar conta de Kara. Mais maduro que sua contraparte nos quadrinhos, Olsen agora é diretor de arte na Cat Co. e interesse amoroso da garota.

Até o momento, não há indícios de que Supergirl compartilhe o mesmo universo de *Arrow* e *The Flash*. Mas uma das marcas registradas da dupla Berlanti-Kreisberg é constante na trama: a citação de nomes de artistas ligados à mitologia da personagem. Alguns logradouros que já apareceram são a ponte Otto Binder; as ruas (Dick) Sprang, (Sterling) Gates, (Jamal) Igle e (Jerry) Siegel (Siegel dá nome também a um prêmio de jornalismo), avenida (Richard) Donner, e a indústria química (Al) Plastino Chemicals.

SUPERPRIMO

Se a batalha pela audiência parece ganha, a do reconhecimento público vem sendo construída ao longo dos episódios. Supergirl precisa provar o tempo todo aos cidadãos de National que não é uma sombra do Superman e pode enfrentar sozinha as ameaças à cidade. A cobrança vem de todos os lados: desde pessoas que se preocupam com ela, como Alex e Olsen, até o empresário e gênio científico Maxwell Lord, que não quer ver sua cidade sofrer com os mesmos problemas de Metrópolis, a cidade do Homem de Aço.

Parte da pressão se deve ao parentesco famoso: quando Supergirl revela-se ao mundo, Superman já é uma celebridade. A comparação é inevitável, mesmo que


Cat Grant e James Olsen são figuras recorrentes na vida pessoal de Kara




Ao lado de Alex e Henshaw, Supergirl encara vários aliens


Além de encarar os vilões, Kara ainda se esforça para sair da sombra do primo, o Superman

SUPER-HOMENAGEM

Da mesma forma que homenagearam a série dos anos 1990 *The Flash* com a contratação do ator John Wesley Shipp como o pai de Barry Allen no novo seriado do herói, Berlanti e Kreisberg repetiram a dose em *Supergirl*. Dessa vez, foi uma dupla homenagem. Os pais adotivos de Kara, Eliza e Jeremiah, são interpretados por Helen Slater e Dean Cain. Ela foi a Supergirl no longa-metragem da heroína em 1984; ele, o Superman de *Lois & Clark: As Novas Aventuras do Superman* (1993 a 1997). Ambos apareceram pela primeira vez no *flashback* do episódio piloto que mostra a chegada de Kara à Terra. Kreisberg adianta que tem mais planos para o casal.







Os bastidores da série contam com muitos truques da equipe de efeitos especiais e a simpatia de Melissa



ATENTADOS

Programado para ir ao ar no dia 16 de novembro, o quarto episódio de *Supergirl*, *How Does She Does It*? foi exibido uma semana depois, no dia 23. Isso porque a trama é centrada em um homem que comete diversos atentados à bomba em National City. No dia 15, Paris sofreu com ataques terroristas no mundo real, que deixaram mais de cem mortos. No lugar da trama semelhante, foi exibido o episódio *Limewire*, que mostra a origem da vilã Curto-Circuito e celebra o Dia de Ação de Graças nos Estados Unidos.

Poder feminino: a atriz posa com escoteiras que visitaram o set de gravação



anos de experiência separem os dois – ela, por exemplo, tinha dificuldade para usar o supersopro no início.

Superman tem uma presença bastante expressiva na série. Apesar dos truques de câmera que ocultam seu rosto, o kryptoniano aparece logo no piloto, quando resgata Kara de sua espaçonave e a leva para os Danvers. No terceiro episódio, *Fight or Flight*, Superman impede que o vilão Reactron mate sua prima e, mais tarde, troca mensagens com ela pelo computador. No final de novembro, o site *TVLine* reportou que a CBS está em busca de um ator com cerca de 13 anos para viver o jovem Kal-El em *flashbacks*.

Mesmo que a Warner insista que seus universos cinematográfico e televisivo funcionam de forma independente, algumas pistas dão a entender que o Superman de *Supergirl* é o mesmo do filme *O Homem de Aço* (2014). No piloto, Kara diz que o logo no seu uniforme "não é um S", da mesma forma que Superman diz a Lois Lane no longa-metragem. No episódio seguinte, Henshaw fala que Supergirl tem o "mesmo gosto que o primo por destruição", numa referência irônica à batalha contra o General Zod mostrada no filme.

Em entrevista na San Diego Comic-Con, em julho, Andrew Kreisberg disse que parte da proposta do programa é mostrar quanto os primos são diferentes. "Retratamos o Superman como uma figura solitária, enquanto Kara não quer fazer as coisas desse jeito. Ela quer trabalhar em equipe, estar cercada por amigos".

PROTAGONISMO FEMININO

Outra parte da pressão para Supergirl provar seu valor vem do fato de ela ser jovem e mulher – e a série faz questão de mostrar sua luta pelo protagonismo em várias passagens. No piloto, Alex questiona se Henshaw não acredita que Kara vai vencer o kryptoniano Vartox só porque ela é uma garota. Durante uma entrevista para Cat Grant, a jornalista pergunta se Supergirl tem planos de constituir uma família. "Ninguém nunca perguntou isso ao meu primo", responde, indignada. Antes disso, as duas – Kara em seu disfarce de assistente – têm um debate se é ou não depreciativo chamar a heroína de "Supergirl" (supergarota).

Esse tipo de debate e mesmo a decisão de produzir um seriado estrelado por uma mulher fazem parte dos esforços da indústria de entretenimento para valorizar o crescente público jovem feminino. Em outubro, o colunista do site *ICV2*, Rob Salkowitz, divulgou pesquisa que demonstra que o público das grandes convenções de cultura pop nos Estados Unidos está mais jovem e feminino, e elas já representam metade dos visitantes – participação que deve crescer ainda mais nos próximos anos.

No painel da Warner/DC na SDCC, a produtora Allison Adler definiu *Supergirl* como "uma história que precisava ser contada". "Vocês vão começar a assistir a série vendo Kara como *mulher* e terminarão por vê-la como *poderosa*", disse. Presente ao painel, o roteirista e diretor criativo da DC, Geoff Johns, disse que é importante ter mulheres envolvidas na produção de qualquer programa, não só em *Supergirl*. É um movimento que, cada vez mais, está se expandindo por todas as mídias.



FORÇAS OPOSTAS

Repleta de nostalgia e saudosismo, *Justiça* foca a eterna luta do bem contra o mal e homenageia os gibis da Era de Prata POR GUSTAVO VICOLA



VISUAL IMPRESSIONANTE

A arte de *Justiça* é feita a quatro mãos: o artista Doug Braithwaite fez todos os desenhos a lápis, enquanto Alex Ross ficou responsável pela pintura



Muitas crianças dos anos 1970 e 1980 cresceram assistindo *Superamigos*, a série animada que popularizou a Liga da Justiça. Um desses garotos foi Alex Ross que, quando adulto, inspirou-se no saudoso desenho para criar a HQ *Justiça*. Concebida em 2003, a minissérie em quadrinhos aborda o infindável conflito entre heróis e vilões da mesma forma que, na TV, os Superamigos enfrentavam continuamente a Legião do Mal. *Justiça* conta com arte extremamente realista e roteiro maduro e intrincado, o que a faz parecer uma versão sofisticada da animação. Em 12 edições bimestrais, a HQ saiu nos Estados Unidos entre outubro de 2005 e agosto de 2007, assumiu a liderança na lista das mais vendidas e rendeu milhões de dólares para a DC. O trabalho é fruto do esforço de Ross em parceria com o roteirista Jim Krueger e o desenhista Doug Braithwaite, um trio que já estava bem entrosado quando o projeto foi proposto à editora.

BASTIDORES

Ross e Krueger trabalharam como roteiristas da minissérie da Marvel *Terra X* (1999 e 2000), que apresentou um futuro distópico com os personagens da editora. O trabalho rendeu duas continuações, as minisséries *Universo X* (2000 e 2001) e *Paraíso X* (2002 e 2003), também escritas pela dupla, mas desenhadas pelo inglês Doug Braithwaite – que substituiu John Paul Leon. A união dos três foi a base para tornar *Justiça* possível.

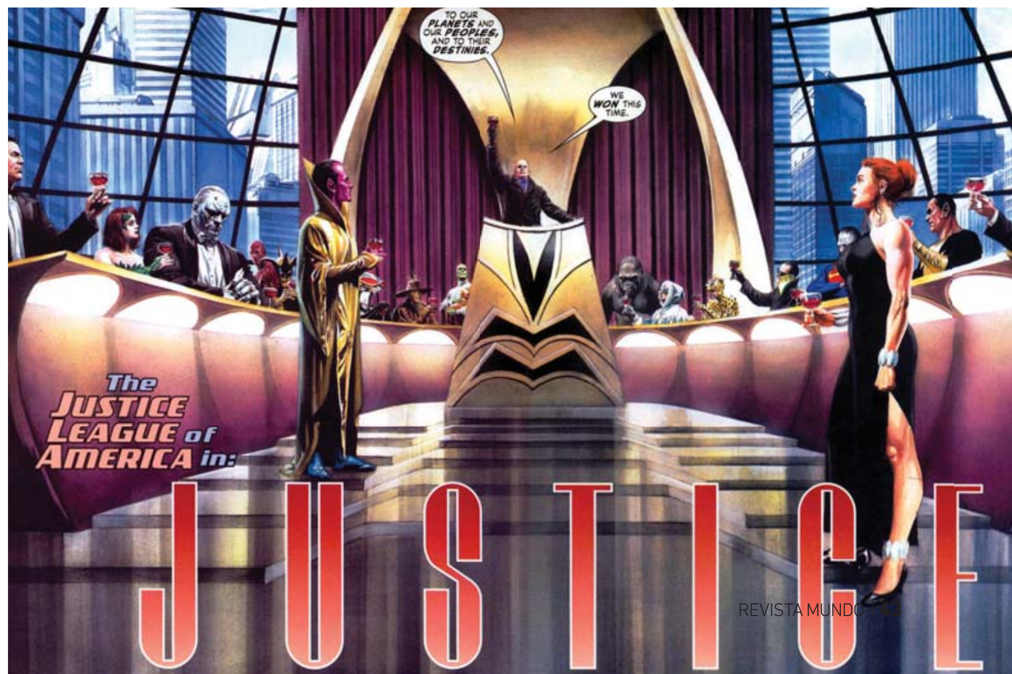
Em paralelo, Ross ilustrava, desde 1999, a coleção de seis álbuns gigantes da DC *Os Maiores Super-Heróis do Mundo*. Escritos por Paul Dini, eles são estrelados por ícones da editora, como Batman, Superman e Mulher-Maravilha e exploram o que cada um desses heróis representa para o mundo. A edição *LJA: Liberdade e Justiça*, que fechou a série, foca o esforço da Liga para salvar a humanidade de uma epidemia e é tida por Ross como a precursora de *Justiça*, pois foi quando ele realizou o antigo desejo de desenhar uma HQ com as versões clássicas dos personagens, mostradas nos gibis da década de 1960.

Empolgado com o recente trabalho com os heróis de sua infância, – lançado em novembro de 2003, apenas três meses após a conclusão de *Paraíso X* – e já há algum tempo pensando em produzir uma série regular para a DC, Ross convidou Krueger e Braithwaite para o ajudarem a desenvolver o novo projeto, inicialmente batizado de *VS*. "Esse era o título original para a história, que coloca os maiores heróis da editora contra seus vilões mais clássicos. O nome *VS* incorporava o



Inspirada no desenho da TV, *Justiça* mais parece um confronto entre os Superamigos e a Legião do Mal







A premissa da HQ parte de uma possível destruição da Terra



Imagem incompleta feita por Ross para divulgar a série, quando ela ainda se chamava *VS.*



Brainiac dá vazão a toda sua crueldade ao estudar a fisiologia de Aquaman



Heróis como Mulher-Maravilha, Gavião Negro e Mulher-Gavião encaram a morte de perto no ataque dos vilões





Justiça reúne dezenas de personagens da DC

conceito que queríamos: a luta definitiva entre mocinhos e bandidos", explicou Ross no encadernado *Justice* – vol. 3 (2007).

Até então, todos os trabalhos do artista para as grandes editoras abordavam os heróis lidando uns com os outros ou com o mundo a seu redor, mas nunca contra vilões. Com *Justiça*, o quadrinhista buscou explorar exatamente esse tipo de conflito, que estava na essência das HQs do gênero. "Meus trabalhos anteriores nunca me deram aquela satisfação de mostrar os Superamigos contra a Legião do Mal, o que é basicamente esse projeto".

A ideia de Ross era repetir o processo de produção de *Universo X* e *Paraíso X*: ele e Krueger assumiriam o roteiro de *Justiça* e Braithwaite, a arte. Porém, o autor não resistiu à tentação de desenhar novamente Superman e cia. e sugeriu repetir uma fórmula usada em *Universo X*, em que Braithwaite desenhou algumas capas e Ross as finalizou. Donos de estilos bem realistas, os dois sabiam que trabalhavam bem juntos e decidiram aplicar a parceria em todas as páginas de *Justiça*. Dessa forma, Braithwaite assumiu o layout e os desenhos, enquanto Ross usou seu inconfundível estilo de pintura para finalizar a arte do colega.

TRAMA

A ambientação de *Justiça* é inusitada. Embora a HQ seja inspirada na animação da TV, ela não faz parte da mitologia de *Superamigos*, mas do universo DC da Era de Prata, mais especificamente dos anos 1960. Dessa forma, a HQ é estrelada por uma Liga da Justiça contemporânea à época, formada por Aquaman, Batman, Caçador de Marte, Flash, Lanterna Verde, Mulher-Maravilha, Tornado Vermelho e Superman.

As características dos heróis apresentadas naqueles tempos também foram mantidas, caso do visual e fatos importantes da continuidade. O filho de Aquaman, por exemplo, ainda está vivo – o bebê foi morto bem mais tarde, em *Adventure Comics* 452, de 1977 – e Barry Allen atua como Flash – ele morreu na saga *Crise nas Infinitas Terras*, de 1985. Contudo, mesmo com toda a fidelidade às HQs da época, *Justiça* não faz parte da cronologia oficial da DC e funciona mais como um tributo dos autores aos gibis que fizeram parte de suas infâncias.

NO BRASIL

Justiça saiu pela Panini como uma minissérie mensal em 12 edições, entre março de 2007 e fevereiro de 2008. Posteriormente, o material foi reunido no luxuoso álbum *Justiça: Edição Definitiva* (Panini, 2013).



Solomon Grundy, Arraia Negra, Capitão Frio e outros grandes vilões da DC na capa alternativa de *Justice* 1

A história mostra vários vilões como Espantalho, Capitão Frio, Gorila Grodd e outros acometidos por uma assustadora premonição, em que presenciam a destruição da Terra devido ao fracasso da Liga da Justiça em impedir uma série de explosões nucleares. Assustados pela possibilidade de suas próprias mortes, os malfeitores se unem para impedir a tragédia ao mesmo tempo que, sob a liderança de Brainiac e Lex Luthor, tentam tirar proveito da situação. Ao colocarem-se como a maior esperança da Terra, eles têm seus crimes perdoados pela humanidade, que se deixa guiar pelos pretensos salvadores. Ao mesmo tempo, os criminosos arquitetam um intrincado plano para tirar a Liga da Justiça de circulação e consagrarem-se definitivamente como os soberanos de todo o planeta.

O implacável ataque dos vilões contra os heróis é mostrado nos seis números iniciais de *Justiça*. No número 1, por exemplo, Aquaman é derrotado pelo seu maior inimigo, o Arraia Negra, e levado como prisioneiro ao covil dos vilões, onde é submetido aos sádicos experimentos de Brainiac. Pouco depois, Superman grita por socorro ao ser brutalmente espancado por Bizarro, Metallo e Solomon Grundy na edição 4, enquanto a Mulher-Maravilha é desfigurada e envenenada pela Mulher-Leopardo no número seguinte. Ao mesmo tempo, membros reserva da Liga, como Arqueiro Verde, Eléktron, Gavião Negro e outros também são caçados pelos vilões. A reação dos heróis só acontece após a metade da trama, em que eles se reagrupam e elaboram um plano para se opor a seus inimigos.

A trama conta ainda com a participação dos heróis adolescentes Turma Titã, dos robóticos Homens Metálicos e da estranha equipe Patrulha do Destino. Até mesmo vilões que não foram recrutados por Brainiac e Luthor têm papel importante na trama, caso do Coringa e Dr. Silvana, o que resulta em uma impressionante HQ do bem contra o mal estrelada por quase 60 personagens.

Mesmo com um elenco tão grande, os autores se esforçaram para que os personagens tivessem suas características respeitadas, como o Caçador de Marte ser vulnerável ao fogo, a Mulher-Maravilha ter uma origem divina e Batman ser recluso e desconfiado. Porém, manter-se fiel à essência dos vilões foi um pouco mais difícil. "O verdadeiro desafio foi torná-los tão legais quanto na época em que os aceitávamos quando crianças", explicou Ross. Para isso, ele e Krueger valeram-se de uma liberdade criativa que lhes permitiu respeitar as primeiras aparições dos criminosos e ainda assim deixá-los ameaçadores.

O traje original da Mulher-Leopardo, por exemplo, é muito parecido com o usado pela vilã em sua estreia em *Wonder Woman* 6 (1943) – que parece uma ridícula fantasia do felino que lhe dá o nome. Mas em *Justiça*, o uniforme é feito da carcaça de dois leopardos sacrificados pela criminosa na edição 3. Da mesma forma, o corpo disforme do inimigo do Superman, Parasita, parece totalmente queimado, enquanto Brainiac tem o sadismo e a crueldade expressas em sua postura e olhar.

RECEPÇÃO

Desde que Alex Ross chamou a atenção do público com a minissérie *Marvels* (1994), da Casa das Ideias, e repetiu o sucesso com *Reino do Amanhã* (1996), da DC, seu nome costuma estar ligado a altas vendas e elogios, o que se repetiu em *Justiça*. Com 190 mil cópias comercializadas, a 1ª edição assumiu a liderança na lista das HQs mais vendidas do mês e foi reimpressa três vezes, rendendo mais de US$ 600 mil à DC. Ainda que as edições seguintes tenham tido resultados menores, a maioria vendeu mais de 110 mil cópias. Ao final, *Justiça* rendeu US$ 5 milhões à editora, sem contar os encadernados – caso da luxuosa edição *Absolute Justice*, vencedora do Eisner Award como álbum com melhor design –, que trouxe mais US$ 1 milhão. A série também rendeu uma coleção de action-figures de cerca de 40 peças, todas com visuais semelhantes aos da HQ e desenvolvidos sob supervisão de Ross.

Enquanto provou ser uma boa fonte de renda para a DC, para os fãs, *Justiça* representa uma HQ capaz de remeter a uma época mais ingênua dos gibis.



Os vilões ganharam ares ameaçadores: a Mulher-Leopardo veste as peles de suas mascotes e Brainiac parece um cientista sádico

ESPECIAL









1 A diversão já começou pelas credenciais, customizadas com vários personagens. A da imprensa, com acesso aos quatro dias, trazia o Pato Donald 2 Como sempre, os cosplayers alegraram a festa 3 As filas reinaram absolutas no evento 4 Peças que ainda serão lançadas estiveram em exposição 5 Centenas de quadrinhistas divulgaram suas próprias HQs 6 O público foi muito maior em relação ao do ano passado 7 Hulk e Homem de Ferro se enfrentavam logo na entrada 8 Uma das impressionantes peças em exposição 9 Frank Miller foi uma das principais atrações da CCXP 10 Tomara que nenhum cosplayer de Batman tenha cruzado com esse trio 11 Não faltaram atrações baseadas em *Star Wars*















NERDS EM FESTA

Com a participação de renomados artistas da cultura pop, a Comic-Con Experience 2015 superou todas as expectativas. Confira como foi participar do maior evento de cultura pop do Brasil POR GUSTAVO VICOLA (COLABORAÇÃO: JOTA SILVESTRE)

Nos quatro dias de nerdice, não faltaram tietagem e muita empolgação. E, ao final de mais uma Comic-Con Experience (CCXP), ficou a certeza de que a feira foi fidelíssima ao seu slogan de "Vai ser épico". Para entregar o que prometeu, a organização (a tríade formada pela agência Chiaroscuro, o site Omelete, e a empresa de colecionáveis Piziitoys) tratou de garantir a presença de quadrinhistas de peso, como Frank Miller, Jim Lee e Mark Waid. Também estiveram presentes aclamados atores, caso de David Tennant e Krysten Ritter (*Jessica Jones*) e Evangeline Lilly (*Homem-Formiga*), entre outros. Contudo, a presença de tantos astros veio com um preço para a organização, que enfrentou alguns problemas logísticos de última hora, e para o público, obrigado a amargar horas em filas e contar com muita estratégia e persistência para chegar perto de seus ídolos.

Mesmo com a ampliação da área do evento de 39 mil m² para 55 mil m², a aglomeração já era esperada. A primeira edição do evento, em 2014, contou com 97 mil visitantes e foi altamente elogiada, não só pelos visitantes, mas pela mídia. Com um histórico de sucesso e uma forte campanha publicitária desenvolvida ao longo de 2015, era esperado que a atual CCXP – realizada de 3 a 6 de dezembro no São Paulo Expo, na capital paulista – recebesse um público maior. Foram 142 mil pessoas – a organização previa 120 mil –, uma verdadeira legião de nerds ávidos por novidades e pelos milhares de produtos à venda, em especial as peças exclusivas. Mas o que a maior parte das pessoas buscava mesmo era um autógrafo ou uma foto com os convidados da Comic-Con, algo que se mostrou bem difícil de conseguir.

OS 80 DE MILLER

Convidado de honra da CCXP e autor de HQs aclamadas (*Batman: Cavaleiro das Trevas*, *Sin City*), Frank Miller foi o astro mais cobiçado pelos nerds. O capixaba Alexandre Araújo, por exemplo, encarou mais de 10 horas de fila. Ele chegou à CCXP pouco antes da abertura dos portões, na sexta-feira (4/12), e deparou-se com dezenas de pessoas que já estavam por lá bem antes dele. "O pessoal estava se organizando na área de autógrafos e fizeram até uma lista não oficial para garantir a ordem. Eu era o número 77". Sorte de Araújo, pois o acesso foi limitado a apenas 80 pessoas, o que rendeu ao grupo de felizardos o apelido de 80 de Miller, referência à HQ de sucesso do autor, *300 de Esparta*. "E eu ainda estava com meu filho, de 17 anos, que pegou a senha 78 e conseguiu um autógrafo em um álbum do Demolidor, o mesmo que foi autografado pelo Klaus Janson [o parceiro de Miller nas HQs do herói na década de 1980] no ano passado". As conquistas de Araújo e seu filho, contudo, não vieram sem esforço, já que chegar cedo não era o único desafio. Com a sessão de autógrafos marcada para 18h30, foi preciso calma e persistência para ficar

Fotos: Divulgação CCXP (1,2, 5, 7,8 e 11), Manoel de Souza (3 e 10), Linea Aragão (4 e 8), Daniel Déak (6) e Heitor Pitombo (9)

O Artist's Alley foi o melhor lugar para reunir os fãs de HQs

horas na fila. "Felizmente, rolou muita camaradagem entre o pessoal", afirmou. "Podíamos dar umas escapas rápidas, mas apenas o tempo de ir ao banheiro ou comer alguma coisa". No final da tarde, os 80 felizardos receberam pulseiras oficiais da organização e, por volta das 20h, Araújo finalmente chegou às portas da cabine de Miller. Porém, ele sequer pôde conversar com o quadrinhista. Sua HQ foi entregue a um assessor que, por sua vez, a levou a Miller, sentado a uma mesa a poucos metros do fã. Emocionado, Araújo percebeu apenas à noite que seu álbum contava só com a dedicatória "For Alexandre", sem o autógrafo. Com o apoio da organização, a situação foi corrigida no domingo, em outra sessão de autógrafos de Miller, que completou o serviço. Embora muitas pessoas tenham reclamado sobre a limitação de autógrafos, a organização da CCXP explicou à **Mundo** que a quantidade foi estipulada levando em consideração a duração das sessões de autógrafo de Miller, de 45 minutos cada.

Outro quadrinhista que deu canseira nos fãs foi Jim Lee. Embora tenha participado de generosas sessões de duas horas em cada um dos quatro dias do evento, o autógrafo do publisher e artista da DC foi um dos mais difíceis de obter dada a quantidade avassaladora de pessoas. Com sessão marcada para 18h no primeiro dia, a fila começou a se formar várias horas antes e rapidamente reuniu centenas de pessoas, das quais "apenas" 400 puderam entrar na área de autógrafos. Conforme o relógio se aproximava das 20h, o horário marcado para o fim da sessão, surgiu o rumor de que o quadrinhista não atenderia a todos, mas eis que os fãs tiveram uma surpresa: Lee deixou a cabine de autógrafos e caminhou ao longo da fila, cumprimentando e autografando rapidamente a HQ de cada um de seus fãs.

BECO DOS ARTISTAS

No outro extremo do pavilhão, no Artist's Alley – o espaço dedicado aos quadrinhistas e que reuniu cerca de 265 autores (no ano passado, eram 215) –, a situação parecia mais tranquila, mas tratava-se de uma falsa impressão, como demonstrava a constante e longa fila para a mesa do roteirista Mark Waid (*Reino do Amanhã*, *Flash*). Mesmo na ausência do roteirista, o público aguardava pacientemente por ele. Sempre simpático, Waid não recusava apertos de mão e pedidos para foto.

Outros autores internacionais também arregimentaram multidões, como Esad Ribic (*Loki*), David Finch (*Batman: The Dark Knight*) e Kevin Maguire. Desenhista da saudosa série mensal da Liga da Justiça Internacional, Maguire afirmou estar surpreso com a quantidade de fãs que tem no Brasil. "Tive que ir à gráfica e imprimir novas cópias todos os dias", disse à **Mundo**, referindo-se às prints – impressões com sua arte – que trouxe para vender na CCXP.

Dentro do espaço da Artist's Alley estava o imenso estande da agência Chiaroscuro, que organizou sessões de autógrafos com convidados especiais. Um deles foi John Totleben, desenhista das séries do Monstro do Pântano e Miracleman. Mesmo com um problema de visão severo e precisando do auxílio da esposa para se locomover, o artista conversou com os fãs, assinou HQs e tirou fotos em todos os dias. Aliás, quem topava encarar a fila de cerca de uma hora, podia escolher uma das duas prints com arte de Totleben oferecidas como cortesia pela organização da CCXP. José Luis García-López, o artista que definiu a identidade visual dos heróis da DC nos anos 1970 e 1980, voltou ao evento após sua participação na edição anterior e, mais uma vez, foi um dos mais procurados para autógrafos e sketchs.

As mesas dos artistas brasileiros também ficaram cheias, em especial as de nomes relacionados à coleção *Graphic MSP*, da Mauricio de Sousa Produções. Todos os dias, dezenas de pessoas levavam suas graphic novels para serem autografadas pelos irmãos Vitor e Lu Caffagi (*Turma da Mônica: Laços* e *Turma da Mônica: Lições*) e Rogério Coelho (*Louco: Fuga*). Artistas como Mike Deodato (*Pecado Original*) e Felipe Massafera (desenhista e capista de várias séries da DC e Dark Horse) tinham suas mesas sempre abarrotadas de fãs.

Junto aos artistas nacionais já consagrados estavam autores independentes, que encontraram na CCXP a oportunidade para mostrar seus trabalhos. O ilustrador paulista Joel Lobo aproveitou o evento para lançar sua primeira HQ, *Kris Klaus: Papai Noel Casca-Grossa*, escrita pelo roteirista e jornalista Maurício Muniz. "Nenhum outro evento









1 Masterclass de Mark Waid **2** O universo da Turma da Mônica e de *O Cavaleiro das Trevas* se unem no encontro de Mauricio de Sousa com Frank Miller **3** Alguns felizardos dos "80 de Miller" **4** Jim Lee deixou sua marca no mural da Panini **5** Dois editores de prestígio: Lee e Mauricio de Sousa **6** Mike Deodato com o álbum *Quadros*, repleto de HQs autorais do paraibano **7** Felipe Massafera foi um dos quadrinhistas que estiveram no Artist's Alley **8** Esad Ribic impressionou ao pintar imagens fantásticas em meio aos fãs **9** Scott McCloud foi só simpatia ao autografar sua nova HQ, *O Escultor* **10** Presente no ano anterior, García-López voltou para a nova edição da CCXP **11** Joe Bennet também fez vários sketchs para os fãs **12** O artista Kevin Maguire foi um dos mais procurados pelos fãs **13** Artista de *Martian Manhunter*, Eddy Barrows também recebeu centenas de fãs

Fotos: Gustavo Vicola (1 e 8), Amauri Rosa/Divulgação MSP (2), Alexandre Araújo (3), Divulgação CCXP (4, 9 e 12), Jal (5), Benedito Nicolau (7) e Manoel de Souza (10, 11 e 12)









RESPOSTA DAS TREVAS

Os bate-papos com Frank Miller ficaram entre as atrações mais disputadas da CCXP. Todos os visitantes (em especial os jornalistas) queriam fazer uma pergunta ao aclamado quadrinhista. Na única coletiva de imprensa, a organização do evento pediu que não fossem feitos questionamentos sobre a frágil aparência física de Miller – segundo boatos, ele enfrenta um câncer. Então, o papo foi bem chapa branca, sem perguntas confrontadoras. Mas nosso intrépido repórter Heitor Pitombo conseguiu enquadrar Miller levemente com uma questão sobre seu polêmico quadrinho *Holy Terror*, trabalho acusado de preconceito contra os muçulmanos.

Frank, um dos seus últimos trabalhos para os quadrinhos foi a graphic novel *Holy Terror*. Ela seria mesmo uma história do Batman? Em que medida esse trabalho reflete seu posicionamento político? Holy Terror *era realmente para ser um gibi do Batman, foi desenhado para sê-lo. Mas como a DC não comprou a ideia daquilo em que eu queria transformar o Homem-Morcego, respeitei sua vontade, mudei algumas coisas no personagem e em seu uniforme. Quanto às minhas convicções políticas, a coisa me parece bastante óbvia hoje. Deixei a coisa explodir nas páginas que eu fazia na época, por conta da raiva que eu sentia. O que eu posso dizer é que, quando leio essa história hoje em dia, parece o trabalho de um outro homem. Tanta raiva não podia ser sustentada. O mundo se tornou um lugar mais ordenado e eu me tornei um sujeito mais ordenado.*

































8 9 10 11

1 Ivan Reis, outro artista da DC a assinar o mural da Panini **2** O estande da editora esteve constantemente lotado **3** Ninguém escapou da zoação de Deadpool ao passar pelo estande da FOX **4** Gerard Way e Gabriel Bá autografaram *The Umbrella Academy* na Devir **5** O incrível estande da Warner customizado com filmes e séries dos heróis da DC **6** Pausa para descanso, pois ninguém é de ferro **7** O estande da Chiaroscuro chamava a atenção em meio ao Artist's Alley **8** O espaço da Aleph contou até com uma apresentação típica de *Star Wars* **9** No estande da Eaglemoss, os visitantes tiveram a chance de comprar peças que só chegarão ao mercado daqui a alguns meses **10** O uniforme da Mulher-Maravilha pôde ser conferido de perto **11** Milhares de pessoas se reuniram para ver David Tennant e Krysten Ritter









Além das atrações relacionadas aos quadrinhos, a CCXP 2015 contou com convidados de outros segmentos do mundo nerd, como os atores Terry Crews (*Todo Mundo Odeia o Chris*), Jorge Garcia (*Lost*), John Rhys-Davies (*O Senhor dos Anéis*) e outros.

poderia dar a visibilidade e o apoio que *Kris Klaus* recebeu", disse Lobo. Outro autor que ficou satisfeito foi Luciano Salles, ao saber que seu print inspirado na HQ *Batman: O Cavaleiro das Trevas* chegou às mãos de Miller. "Quem se prontificou a levar foi um casal que é fã do meu trabalho e estava com a pulseira para ver o Miller. Eles foram até a minha mesa e se ofereceram para levar", disse Salles.

AUDITÓRIO LOTADO

Os painéis foram outro ponto forte da CCXP, como o da Panini, que contou com a aparição surpresa de Jim Lee. Ele participou do anúncio sobre o lançamento da minissérie *Dark Knight III: The Master Race* no Brasil, em 2016, junto com o gerente de publicações, Érico Rosa, que garantiu que a editora fará todos os esforços para lançar a HQ em março, quando o filme *Batman vs. Superman: A Origem da Justiça* chega aos cinemas. Também foram anunciados o lançamento das séries *Guerras Secretas* e *Aranhaverso*, e encadernados da nova Miss Marvel (Kamala Khan). Na linha de mangás, a Panini anunciou o relançamento da série *Vabagond* e a estreia do aguardado *One Punch Man*.

No painel *DC Comics Oficial*, os publishers Dan Didio – o cabeça por trás da reformulação editorial *Os Novos 52* – e Lee comandaram uma conversa com vários artistas brasileiros da editora (Eddy Barrows, Eduardo Pansica, Ivan Reis e Joe Prado) e anunciaram novidades. Uma delas é uma minissérie do Nuclear, que será escrita por Gerry Conway, cocriador do herói, e desenhada por Pansica. Horas depois, no painel *The Brave and the Bold: 75 Anos do Flash e do Lanterna Verde*, Waid e Reis conversaram sobre os dois personagens, responsáveis por impulsionar suas carreiras – Waid foi o autor de uma longa e aclamada passagem pelo gibi do Velocista Escarlate nos anos 1990, enquanto Reis chamou a atenção do público ao desenhar as HQs do Lanterna nos anos 2000.

O público do painel *Capitão América: Guerra Civil* foi surpreendido com a exibição de um trailer do novo filme do herói. Até então apresentado apenas na feira norte-americana da Disney, a D-23, o vídeo mostrou em primeira mão ao público brasileiro cenas inéditas que revelaram a participação do herói Homem-Formiga e do vilão Ossos Cruzados em *Guerra Civil*. Após a exibição do trailer, o cineasta Anthony Russo – que divide a direção com o irmão Joe Russo – subiu ao palco e respondeu perguntas dos fãs.

Mais produções live-action de super-heróis ganharam destaque em outros painéis. Um deles teve como atração a atriz Evangeline Lilly, que falou de sua estreia no universo cinematográfico da Marvel no filme *Homem-Formiga* e abordou sua futura encarnação como a minúscula heroína Vespa. Os atores David Tennant e Krysten Ritter, os astros da série da Netflix, *Jessica Jones*, fizeram uma breve participação em um painel focado nas produções originais da plataforma de vídeos, que contou ainda com um trailer da segunda temporada de *Demolidor*.

Outra novidade relacionada aos cinemas veio do lugar mais improvável; o painel *Mauricio de Sousa: 80 Anos*. Durante a apresentação, o editor Sidney Gusman divulgou um vídeo anunciando o filme live-action baseado na graphic novel *Laços*, em que a Turma da Mônica sai pela cidade em busca de Floquinho, o cachorro de Cebolinha. A reação do público, que recebeu a novidade aos gritos e palmas, levou Mauricio de Sousa às lágrimas.

Ao todo, a CCXP 2015 contou com mais de 80 painéis, sem mencionar as chamadas Masterclasses, em que profissionais de várias áreas ministraram miniaulas. Esse circuito de palestras foi aberto pelo quadrinhista norte-americano Scott McCloud, mais conhecido no Brasil por seus livros teóricos sobre o processo de criação de HQs. Em seguida, o mesmo auditório foi ocupado por Mark Waid, que abordou técnicas básicas sobre roteirização e falou de seu processo criativo. A fórmula se repetiu nos outros dias do evento e envolveu também profissionais brasileiros, como o desenhista Rafael Albuquerque (*Vampiro Americano*) e a experiente letrista Lilian Mitsunaga.

OUTRAS ATRAÇÕES

Nem só de quadrinhos foi feita a CCXP 2015. Fora do Artist's Alley espalhavam-se os estandes de mais de 150 expositores. Personalizado de acordo com as séries e filmes de heróis da DC, o espaço da Warner foi um dos que mais chamou a atenção do público ao apresentar trajes originais – inclusive o da Mulher-Maravilha – do vindouro longa-metragem *Batman vs. Superman: A Origem da Justiça*. Os uniformes dos vigilantes Arqueiro Verde e Canário Negro, da série *Arrow*, também faziam parte da exposição.

A Fox aproveitou seu espaço para apresentar um impressionante cenário típico do filme *Deadpool*, com um carro

Fotos: Manoel de Souza (1, 2, 3, 8, 9 e 10), Divulgação CCXP (4, 5, 7 e 11) e Benedito Nicolau (6)

Os mais diversos cosplayers lotaram a CCXP 2015 e alguns eram muito originais, como uma versão feminina de Hellboy e a família composta pelo Dr. Estranho e seus... Jedi?!



Em meio às atrações, a CCXP 2015 teve alguns problemas logísticos

tombado e um ator paramentado como o próprio Mercenário Tagarela, pronto para tirar as fotos mais engraçadas possíveis com o público. Para os fãs de X-Men, a produtora apresentou poucas novidades sobre o novo filme *X-Men: Apocalipse*, mas foi possível conferir o visual do mutante Anjo.

As editoras também marcaram presença. A Devir, por exemplo, reservou um belo espaço para divulgar seus quadrinhos, principalmente os álbuns da série *Umbrella Academy*, aproveitando a presença do roteirista Gerard Way na CCXP. No estande da Marsupial, Scott McCloud autografou os exemplares de sua nova HQ, *O Escultor*, lançada durante o evento. Entre as novidades da Jambô, um dos destaques foi o lançamento da versão revisada e ampliada de *A Espada da Galáxia*, o livro de ficção científica escrito por Marcelo Cassaro (coautor da série em quadrinhos *Holy Avenger*), em 1995. Lojas de colecionáveis, como a Nerd Store, e sebos, como o Comic Hunter, também fizeram parte das atrações.

Contudo, o estande mais procurado foi, sem dúvida, o da Iron Studios – um ramo da Piziitoys – por conta das estátuas exclusivas da CCXP 2015. Com acabamento de luxo e vendidas a preços bastante atraentes, elas foram procuradas por centenas de visitantes durante todos os dias, que encaravam horas de fila na esperança de conseguir alguma peça (veja detalhes na página 54).

ALGUNS PROBLEMAS

Bastava uma rápida caminhada para perceber o óbvio: a CCXP cresceu. Mas a constatação de que talvez tenha se expandido para além do controle da organização era menos evidente. Um dos primeiros problemas a ser sentido pelo público foi com a venda das peças exclusivas. No início do evento, a Piziitoys permitiu que cada visitante comprasse até sete unidades de algumas figuras, de modo que certos modelos esgotaram rapidamente. O erro foi corrigido após algumas horas, mas o estrago já estava feito. Como resultado, muitos interessados que visitaram a CCXP apenas naquele dia ficaram sem o produto que queriam e atualmente as peças são vendidas na internet a preços inflacionados. A cobiçada estátua do Duende Verde, por exemplo, ao preço de R$ 300 no evento, é oferecida a valores de até R$ 850 em sites como o *Mercado Livre*.



Outra questão bastante embaraçosa aconteceu durante o painel da Netflix, que reuniu centenas de fãs do ator David Tennant – ironicamente, a maioria interessada pelo sucesso do ator como o astro da série *Dr. Who* e poucos por seu atual papel em *Jessica Jones*. Poucos minutos após ele e Krysten Ritter subirem ao palco e começarem a responder perguntas dos fãs, parte da plateia ficou tão eufórica a ponto de preocupar o mediador Érico Borgo, do site *Omelete*, que encerrou a apresentação dos atores abruptamente.





Também houve algumas falhas técnicas. A Masterclass de Mark Waid, por exemplo, foi interrompida logo no início devido a problemas nos geradores de energia e o auditório foi esvaziado. Contudo, resolvida a questão, a plateia retomou seus lugares e Waid continuou sua aula sem interrupções. Já no sábado à noite, durante uma forte chuva, houve queda de energia no Artist's Alley, obrigando os quadrinhistas a darem autógrafos à luz de celulares durante alguns minutos. Outras questões menores como a escassez de cestas de lixo e bebedouros também incomodaram e merecem ser repensadas.

As filas e acessos ao pavilhão lideraram as queixas do público, mas vale salientar que esses problemas não chegam a ser exatamente uma falha. É esperado, afinal, que um evento que reúne dezenas de milhares de pessoas resulte em filas para qualquer ponto de interesse, de sessões de autógrafos a banheiros. Por maior que seja o esforço da organização em amenizar essa chateação, as filas certamente continuarão a existir em edições posteriores da CCXP, tal qual existem nas Comic-Cons norte-americanas de San Diego e Nova York. A dificuldade de acesso aos pavilhões também foi algo que escapou ao controle da comissão organizadora, pois o São Paulo Expo está passando por uma enorme e complexa reforma. Aos organizadores coube providenciar uma pista de acesso da melhor maneira possível.

Apesar desses pequenos gargalos, a Comic-Con Experience 2015 foi, de fato, um sucesso. Tanto que a de 2016 já está confirmada para os dias 1 a 4 de dezembro. Nunca foi tão épico ser nerd.



Fotos: Divulgação CCXP (1,2, 5, 7,8 e 11), Manoel de Souza (3 e 10), Linea Aragão (4 e 8), Daniel Déak (6) e Heitor Pitombo (9)












A EQUIPE DA MUNDO COMENTA A CCXP 2015

EDUARDO MARCHIORI

O evento cresceu muito, o que ficou evidente na qualidade dos estandes e no nível dos convidados. O Artist's Alley continua sendo um excelente canal para divulgação de HQs independentes e promoção de novos talentos. Contudo, o difícil acesso ao pavilhão, a falta de tato com o público mais afoito em painéis com celebridades e problemas com o sinal de celular me incomodaram.

JOTA SILVESTRE

A lotação de público foi, ao mesmo tempo, o que mais gostei e menos gostei nessa edição. Por um lado, é uma prova do ótimo momento por que passa o mercado brasileiro de cultura pop. Por outro, dá a impressão que a CCXP cresceu além da expectativa dos organizadores, o que provocou problemas de acesso a vários estandes, sanitários e praça de alimentação. Para o próximo ano, uma solução poderia ser o aumento de dias do evento, de quatro para, pelo menos, seis.

GABRIELA FRANCO

O crescimento da CCXP trouxe alguns problemas mas, de modo algum, achei que eles sobrepujaram o divertimento. Obviamente, o que mais gostei foi de ver foi a presença feminina em todas as áreas, com muitas cosplayers, mulheres no Artist's Alley, convidadas (Krysten Ritter, Evangeline Lilly), mulheres dando workshops (Cris Peters, Lilian Mitsunaga) e lotando os painéis em discussões sobre gênero e etnia. Espero que, a cada ano, nossa participação seja maior e que, a exemplo de Meredith Finch, outras roteiristas também venham ao Brasil.

MAURÍCIO MUNIZ

Participar da CCXP foi uma experiência cansativa, mas recompensadora. Os estandes são vistosos e interessantes e o Artist's Alley é um bom painel sobre a produção de quadrinhos no Brasil. Também é bacana contar com a presença de astros internacionais autografando e conversando com o público. Para mim, o evento teve um sabor especial pois lancei a primeira HQ de minha autoria, *Kris Klaus: Papai Noel Casca-Grossa*, e foi divertido autografar edições para o público e presentear alguns ídolos.

HEITOR PITOMBO

Não há qualquer análise possível sobre a CCXP que a qualifique como um evento menos do que espetacular. Na área que mais me toca, que é a dos quadrinhos, a seleção de convidados foi perfeita, contando com astros da grandeza de Frank Miller, Kevin Maguire e Scott McCloud. Havia, literalmente, HQs para todos os gostos, tanto em vários estandes de editoras e de lojas, quanto nas mesas de autores independentes. Tamanha visibilidade para os gibis dentro de um evento que abarcava inúmeras tendências da cultura nerd é algo mais do que salutar.

FIGURAS ÉPICAS

Estátuas e action-figures exclusivas foram atração na CCXP. Aqui estão algumas das mais bacanas

POR EDER PEGORARO


2


5


1




9


3


4


10

LINHA IVAN REIS

O estande da Piziitoys contou com algumas das estátuas mais impressionantes do evento, a maioria como parte da linha *Art Scales 1:10*, da Iron Studios. Com figuras de cerca de 20 cm de altura, uma das coleções reuniu vários personagens da DC – Aquaman, Arlequina, Coringa, Lobo e Superman (1) –, todas esculpidas com base na arte de Ivan Reis. Como a maioria das peças do estande, essas estavam apenas em exibição, salvo a estátua do Aquaman (2), à venda como uma das figuras exclusivas da CCXP.

TV E CINEMA

Na mesma linha *Art Scale 1:10*, a Iron apresentou futuros lançamentos baseados em versões live-action dos heróis da DC, como uma estátua do Flash (3) bem fiel à série de TV do Velocista Escarlate e que estará à venda em breve como exclusividade de uma loja virtual especializada em colecionáveis. Uma peça do Cavaleiro das Trevas e outra do Homem de Aço inspiradas no filme *Batman vs. Superman: Origem da Justiça* (4) também chamaram a atenção do público, bem como uma estátua do Homem-Morcego baseada no game *Batman: Arkham Knight* (5).

Na mesma escala, a Iron exibiu as primeiras figuras finalizadas da coleção *Star Wars*: Imperador Palpatine (6), Princesa Leia (7) e Yoda. O simpático droide BB-8 também foi apresentado ao público e, para a felicidade dos fãs, estava disponível para venda como item exclusivo.

EXCLUSIVIDADES

A Piziitoys também disponibilizou outras peças exclusivas, sendo que a mais cobiçada foi, de longe, a estátua do Duende Verde da linha *Art Scale 1:10*, baseada no visual clássico do vilão (8). Uma figura da agente Maria Hill e duas do Homem de Ferro produzidas pela Hot Toys também estavam entre os exclusivos, bem como uma peça do Alfred da Kotobukiya e um impressionante Homem de Ferro flutuando sobre uma base magnética da Beast Kingdom, entre outras. Foram 14 peças exclusivas.

VERSÕES DIMINUTAS

A Hasbro contou com novidades em seu estande, algumas disponibilizadas apenas na San Diego Comic-Con 2015,

Fotos: Manoel de Souza (1-7, 9-15) e Divulgação CCXP (8)









meses antes, como um conjunto inspirado no Homem-Formiga (9). Parte da coleção *Marvel Infinite Series*, a caixa, no formato da cabeça do herói, reúne cinco figuras de diferentes tamanhos (3 cm a 30 cm): Hank Pym como cientista, Homem-Formiga, Golias e Gigante, além de uma peça de Scott Lang como o diminuto herói.

É DO BRASIL

Das novidades nacionais, o maior destaque foi para a estátua baseada na série em quadrinhos *Holy Avenger*, do roteirista Marcelo Cassaro e da artista Érica Awano (10). Em exibição no estande da editora Jambô e ainda como protótipo, a peça do vilão Mestre Arsenal tem por volta de 30 cm de altura e foi esculpida por Eddie Vieira. Com previsão de lançamento para o primeiro semestre de 2016, a peça é a primeira de uma linha produzida pelo estúdio Making Magic baseada na HQ.

CARROS E JOGOS

Em seu estande, a Eaglemoss apresentou diversas coleções que só chegarão ao mercado daqui uns meses. Mas alguns itens já podiam ser comprados no evento, como quatro itens da coleção *Batmóveis*: o automóvel do Batman mostrado na série de TV do herói (1966) e nos filmes *Batman* (1989), *Batman Eternamente* (1995) e *Batman Begins* (2005) (11). A empresa também apresentou o *Xadrez Marvel* (12), com peças do jogo customizadas como os personagens da editora, miniaturas da coleção *The Walking Dead Collector's Models* (13), baseada na série de TV e a terceira caixa da linha *Masterpiece Collection*, com figuras de aprox. 10 cm do Superman, Mulher-Maravilha e Lex Luthor.

DC E MARVEL NA VEIA

Por fim, a Mattel – representada pela distribuidora Semaan – apresentou suas primeiras action-figures baseadas em *Batman vs. Superman*, com 6 polegadas (aprox. 15 cm) e já disponíveis para venda (14). O lançamento nas lojas está previsto para 2016. Action-figures maiores do Batman, Mulher-Maravilha e Superman, na escala 1:6 (aprox. 30 cm) estavam em exposição e também chegarão ao mercado no próximo ano. Para os fãs do Capitão América, a Mattel lançará ainda a linha *Captain America Hot Wheels*, com miniaturas de carros decorados com temas do Sentinela da Liberdade (15).













Além da impressionante arte de Windsor-Smith, o álbum é perfeito para conhecer esse desconhecido herói

FUTURO IMPERFEITO

A pouca conhecida minissérie do Homem Máquina chega com acabamento caprichado, mas nada de extras

Fiquei muito surpreso com esse lançamento da Panini pois essa é uma das várias HQs que estavam perdidas na minha memória afetiva. A trama de *Homem Máquina* tem quatro partes e foi publicada originalmente em 1984, nos Estados Unidos, em formato de minissérie. Lembro de tê-la lido aqui no Brasil na saudosa *Heróis da TV*, da Ed. Abril, lá pelo finalzinho de 1987 e começo de 1988.

Na história, o Homem Máquina volta à ação em 2020, após ficar 35 anos inativo. Mas seu retorno causa problemas e logo o herói tem que enfrentar a Corporação Baintronics, que domina a tecnologia mundial. O grande destaque aqui é a presença do talentoso artista Barry Windsor-Smith, que cuida da arte-final e das cores nos três primeiros capítulos e assume toda a arte e parte do roteiro no último. Graças a seu traço sofisticado, Windsor-Smith deixa a história ilustrada pelo veterano Herb Trimpe (falecido em abril passado) bem mais interessante.

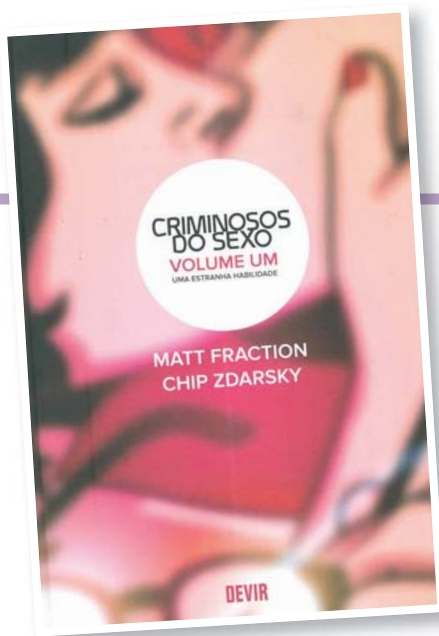
O quê? Você não conhece o Homem Máquina? Tudo bem, pois trata-se de um personagem bem secundário (e continua assim até hoje) e essa trama nada acrescenta à cronologia do personagem. O problema é que essa situação de "o que está havendo?" é mais problemática ainda na edição da Panini, que não trouxe nenhum texto sobre a história do herói. Uma pena, pois a edição é caprichada, com direito a cor especial na capa (com arte linda de morrer), impressão impecável e tudo mais.

O Homem Máquina foi criado por Jack Kirby, em 1977, e sua origem segue a clássica linha do robô criado com intenções bélicas que, depois de um tempo, decide ir contra sua programação e agir como um humano. Logo torna-se um herói que interage no universo Marvel com vários personagens, como os Vingadores.

Relendo essa HQ de Trimpe, Windsor-Smith e Tom de Falco – o roteirista –, minha nostalgia diminuiu bastante pois a história é bem datada, com aquele velho hábito de explicar demais os detalhes, desde a apresentação dos nomes dos personagens até o irritante resumo do capítulo anterior no meio dos diálogos. Mesmo assim é uma séria candidata a figurar nas estantes dos colecionadores. **(Manoel de Sousa)**

HOMEM MÁQUINA ★★★
Panini // 100 páginas // R$ 26,90

Criminosos do Sexo é um dos trabalhos mais inspirados e inovadores da Image Comics



ORGASMOS MÚLTIPLOS

A Devir caprichou em seu kit promocional para divulgar *Criminosos do Sexo*. A editora paulistana mandou a HQ para os jornalistas dentro de uma caixa de madeira contendo também o release, um relógio de parede, um marcador e até uns sabonetinhos em forma de coração. Contudo, o pacote não foi uma tentativa de ludibriar a imprensa. O encadernado, que compila cinco edições da série da Image escrita por Matt Fraction e desenhada por Chip Zdarsky, traz HQs de altíssima qualidade.

Fraction tem oscilado entre obras de nível duvidoso (*Casanova*) e clássicos instantâneos (a recente série mensal do Gavião Arqueiro), mas aqui ele se despe de preconceitos e narra a história de um casal que consegue fazer o mundo congelar depois de transar, e por isso resolve cometer pequenos delitos. Se a premissa é boa, o desenvolvimento é melhor ainda (incluindo o uso certeiro das cores), o que aumenta a expectativa pelos próximos volumes da saga. Vale destacar também os extras da edição, que tornam o volume 1 de *Criminosos* uma obra imperdível. **(Heitor Pitombo)**

CRIMINOSOS DO SEXO VOLUME 1: UMA ESTRANHA HABILIDADE ★★★★
Devir // 136 páginas // R$ 65

LIGA RENOVADA



Para uma nova geração de leitores, que conheceu o universo DC após a reformulação de *Os Novos 52* (em 2011), esse álbum marca os primórdios da Liga da Justiça, com a formação da equipe, seu primeiro esforço para salvar a Terra e as aventuras iniciais do grupo. Mas, para quem conhece a Liga há mais tempo, esse material pode não ser tão interessante.

A maior atração é, sem dúvida, o primeiro arco de HQs que mostra como os heróis se conheceram e uniram-se contra o invasor Darkseid. Ao roteiro pouco inspirado de Geoff Johns soma-se a arte sempre impressionante de Jim Lee, uma fórmula repetida por todo o álbum.

Com tantos personagens de primeiro escalão e histórias cheias de ação, o material é um prato cheio para quem busca um primeiro contato com a Liga da Justiça. Por outro lado, muitos fãs certamente se lembrarão de gibis lançados nos anos 1990, quando a arte reinava sobre o roteiro e rendia resultados frequentemente desastrosos. **(Gustavo Vicola)**

LIGA DA JUSTIÇA: ORIGEM ★★★
Panini // 364 páginas // R$ 95



NA TRILHA DOS GRINGOS

POR FERNANDO CARUSO



DEMÔNIOS MIL

Sabe aquele seu amigo mala da repartição, aquela interesseira do RH e aquele chefe de departamento com atitudes escusas? Então, são todos demônios. Pelo menos, é o que vê Dave Sloan, funcionário de uma empresa repleta de criaturas do inferno. Mas eles não estão só no seu trabalho. Há capetas na fila do banco, no metrô, nas ruas... Cabe a Sloan, com a ajuda de um anjinho boca-suja que fuma charuto, a árdua tarefa de matar todos eles. O problema é que só o pobre rapaz enxerga os cramunhões disfarçados, o que leva a uma perigosa dúvida: será ele um enviado dos céus para livrar a Terra de todo o mal ou é só um psicopata?

Killer of Demons é uma divertida minissérie da Image Comics, que foi reunida em um único encadernado. O roteiro é de Cristopher Yost (responsável pelo roteiro de várias séries animadas, como *Vingadores*, *Tartarugas Ninja* e *X-Men: Evolution*) com arte de Scott Wegener (*Atomic Robo*). A edição foi publicada em 2008 e pode ser encontrada com relativa facilidade nas comic shops norte-americanas e lojas virtuais que entregam em outros países. Imperdível.

BALADA DO LOUCO

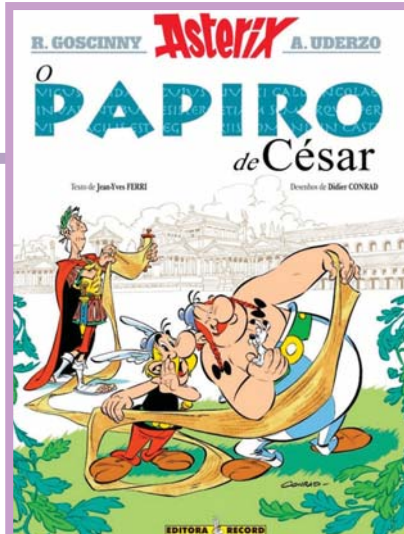


Eterno coadjuvante nas histórias do Cebolinha, o Louco finalmente protagoniza seu próprio álbum no mais recente volume da coleção *Graphic MSP*. *Louco: Fuga* é mais que uma aventura nonsense, como costuma acontecer nas recorrentes participações especiais do personagem. Rogério Coelho abusa de sua vasta experiência como ilustrador de livros e conta uma história que homenageia a arte de contar histórias.

Na trama, o Louco é o herói de seu mundo interior, onde precisa salvar o pássaro mágico que inspira todos os escritores. Ele fez isso uma vez na infância e precisa fazê-lo novamente. Nos anos que separam um salvamento do outro, o Louco percebe como o universo de que ele mesmo faz parte se expandiu: as primeiras histórias de Mauricio de Sousa se ramificaram na Turma da Mônica Jovem e na própria coleção *Graphic MSP*.

Metalinguagem, lirismo, diagramação ousada, cenários fantásticos, traços e cores que remetem aos livros de fábulas. Com esses elementos, Coelho convida os leitores a adentrar o mundo do Louco. Cebolinha e seus amigos aceitaram o convite. **(Jota Silvestre)**

LOUCO: FUGA ★★★★★
Panini // 84 páginas // R$ 21,90 e R$ 31,90 (capa dura)



NO CAMINHO CERTO

Se o primeiro álbum de Asterix produzido pela nova dupla criativa foi promissor, *O Papiro de César* é uma prova incontestável de que Jean-Yves Ferri (texto) e Didier Conrad (arte) vieram para ficar e têm cacife para remeter o leitor aos melhores momentos de quando René Goscinny (1926-1977) era o roteirista.

No novo álbum, o imperador romano está escrevendo um livro sobre os seus feitos, mas é aconselhado a deixar de fora o capítulo que fala das inúmeras derrotas que lhe foram impostas pelos irredutíveis gauleses. Só que o texto perdido chega às mãos de um sujeito que lembra Julian Assange, do *Wikileaks*, e aí tem início a confusão. Os temas complexos e a abordagem de personagens como Obelix e o druida Panoramix, por exemplo, são marcas do passado que Ferri e Conrad já incorporaram com perfeição. Só falta explorarem melhor a sagacidade do personagem que dá nome à série. **(HP)**

ASTERIX: O PAPIRO DE CÉSAR ★★★★
Record // 48 páginas // R$ 30

REFORMULAÇÃO PODEROSA

A ideia pode parecer estranha, mas o fato do Capitão Marvel – rebatizado oficialmente de Shazam na fase pós-*Os Novos 52* – não ter sua própria revista mensal é uma grande vantagem. Sem a obrigação de estrelar novas histórias a cada mês, o personagem foi relegado a atração secundária do gibi da Liga da Justiça, protagonizando uma HQ empolgante em que sua mitologia é reformulada de maneira inteligente por Geoff Johns (roteiro) e Gary Frank (artista).

A trama apresenta o jovem Billy Batson, recém-adotado por um casal que abriga várias crianças em sua casa, como Freddy Freeman, Mary e outros órfãos. Paralelo à difícil adaptação de Batson em seu novo lar, o cientista Dr. Silvana vaga pelo mundo em busca de um ser criado a partir da magia, o Adão Negro. Com esses elementos, a HQ traça todo o caminho do jovem Batson, desde conhecer o mago que o transforma em Shazam, familiarizar-se com sua nova natureza a enfrentar sua contraparte maligna.

Além de apresentar a trajetória do herói por meio de uma narrativa ágil, Johns insere os principais elementos da cronologia do personagem de maneira natural. Entre eles, o mais divertido é ver a Família Marvel, que ganha uma nova interpretação e conta com bem mais do que os tradicionais Capitão Marvel Jr. e Mary Marvel. Até mesmo personagens inusitados, como o tigre Malhado e o verme inteligente Sr. Cérebro fazem aparições breves, mas espetaculares. Da mesma maneira, a arte realista de Frank garante o novo apelo para Shazam, sem dúvida, muitíssimo bem adaptado para os novos tempos. **(Gustavo Vicola)**

SHAZAM: COM UMA PALAVRA MÁGICA ★★★★
Panini // 196 páginas // R$ 29,90







EM PELE DE CORDEIRO

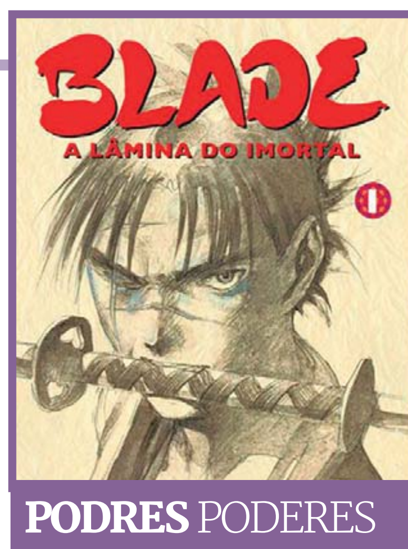
Quando um mangá é adaptado como anime no Japão, geralmente é por que a revista fez muito sucesso. *Tokyo Ghoul* entra nessa lista graças aos seus 6 milhões de cópias vendidas só em 2014, o que gerou uma legião de fãs mundo afora. Escrito e ilustrado por Sui Ishida, o mangá é centrado em brutais assassinatos ocorridos em Tóquio. Logo a polícia suspeita que algum tipo de criatura pode ser a responsável pelas mortes. Esses seres, batizados de ghoul, despertam a desconfiança dos amigos Ken e Hideyoshi. Para eles, os bichos se camuflam de humanos, razão pela qual nunca são vistos ou capturados.

A dupla está certa e Ken fica cara a cara com um ghoul, que quase o mata. Para a sorte do rapaz, a criatura comete um erro e morre no combate. Para o jovem, que



é levado ao hospital, só existe uma única salvação: um transplante. O doador? O ghoul que o atacou. Essa operação traz consequências terríveis para Ken. O mangá é indicado para maiores de 18 anos e a Panini já lançou três volumes nas bancas. **(Cassiano Pinheiro)**

TOKYO GHOUL ★★★★
Panini // 210 Páginas // R$ 12,90



PODRES PODERES

***Blade: A Lâmina do Imortal* foi um dos lançamentos mais esperados da CCXP. A obra-prima de Hiroaki Samura já foi publicada parcialmente no país, mas agora a JBC retorna com o título no impressionante formato Big (duas edições originais em uma) e mensal. A previsão é que o material saia em 15 edições.**

A HQ se passa no Japão feudal do século 18 – mais precisamente em 1782 – e apresenta o samurai Manji. Ferido, ele recebe um elixir da imortalidade que lhe dá poderes parecidos aos do mutante Wolverine, da Marvel. Só que o samurai não pediu pelo presente e quer sua mortalidade de volta. Para isso, Manji faz um acordo com a monja que o presenteou: após matar mil homens malignos, ele retoma seu direito de morrer. O autor Hiroaki Samura mistura muito bem humor e drama, além de contar com um belo traço que mistura nanquim e lápis. Um mangá realmente obrigatório. **(CP)**

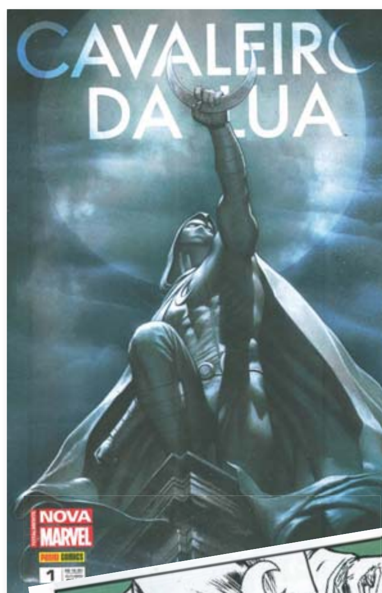
BLADE: A LÂMINA DO IMORTAL ★★★★
JBC // 448 páginas // R$ 39,90

VINGADOR NOTURNO

O aclamado arco de histórias do Cavaleiro da Lua escrito por Warren Ellis finalmente estreia no Brasil, num encadernado recém-lançado pela Panini. A editora já tinha publicado dois volumes do arco anterior, de Brian Bendis (roteiro) e Alex Maleev (arte), de uma fase em que o herói passa a agir em Los Angeles. Nessa nova série, o vigilante retorna a Nova York e assume uma nova identidade: o Sr. da Lua, um executivo mascarado que anda de limusine, atua como assessor da polícia e resolve casos bizarros.

Com uma narrativa que prima mais pelo uso da imagem (as ilustrações são de Declan Shavey) do que pelo texto, Ellis explora o universo psicológico do personagem, colocando-o frente a inimigos fantasmas, universos oníricos e criminosos tão ou mais insanos do que ele próprio. O excelente material fica ainda mais valorizado pela iniciativa da Panini de lançar a fase em edição encadernada em vez de pulverizá-la em títulos mensais. **(Eduardo Marchiori)**

CAVALEIRO DA LUA 1 ★★★★
Panini // 132 páginas // R$ 19,90



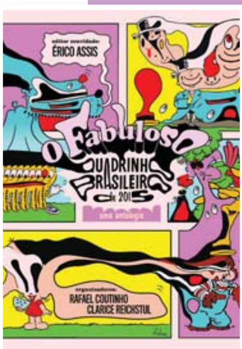


LANÇAMENTOS DO FIQ 2015

Alguns quadrinhos que se destacaram no evento

POR HEITOR PITOMBO

O FABULOSO QUADRINHO BRASILEIRO DE 2015 – VÁRIOS (NARVAL/VENETA)
Há muito tempo que o quadrinho nacional merecia um produto como esse. Em suas mais de 300 páginas, o livro reúne (e resume) um pouco do que de melhor se produziu em quadrinhos no país entre julho de 2014 e junho de 2015. Organizado por Rafael Coutinho e Clarice Reichstul, e com o jornalista e tradutor Érico Assis atuando como editor convidado, a obra repassa trabalhos de Marcello Quintanilha, Laerte, Rafael Sica, Felipe Nunes, Moon & Bá, Guazzelli e muitos outros. Como se trata de uma antologia, a seleção passa por um crivo pessoal, mas valeria que ele se estendesse para outros estilos não abarcados, como a aventura, o terror e o erótico, por exemplo. A R$ 97 em www.editoraveneta.com.br.

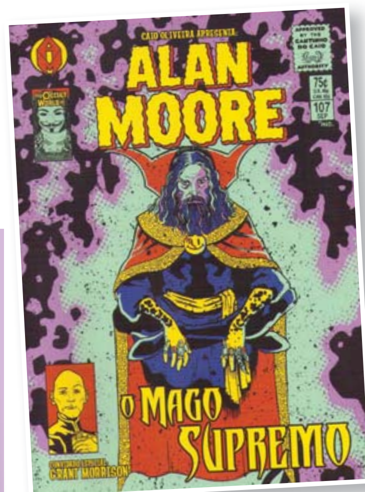




321 FAST COMICS – VOLUME 2
FELIPE CAGNO (TAMBOR)
Seguindo o conceito do volume anterior de reunir HQs de três páginas, Cagno juntou um grupo de artistas para produzir mais uma edição de *321 Fast Comics*. Mesmo lidando com tanta heterogeneidade, ele alcança uma unidade editorial rara em publicações desse tipo. Ajuda em muito o formato e a qualidade gráfica,além da presença de autores como Eduardo Pansica, Ivan Reis, Joe Prado e outros talentos. Em contato@tambordigital.com.br, por R$ 30.



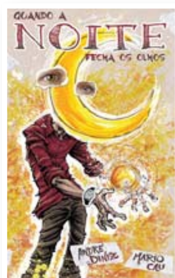
PÁTRIA ARMADA 2
KLEBS JUNIOR (INSTITUTO DOS QUADRINHOS)
Depois da edição de estreia lançada em novembro de 2014, enfim *Pátria Armada* ganha sua continuação. É notório que a demora prejudica o acompanhamento da história, mas não custa nada reler o número 1. No mais, a revista está um capricho, com pin-ups de convidados. Por R$ 9,90 em www.institutohq.com.br.



ALAN MOORE: O MAGO SUPREMO / ALL HIPSTER MARVEL – CAIO OLIVEIRA (INDEPENDENTE)
Direto de Teresina, PI, Oliveira trouxe para o FIQ duas HQs que escracham o universo dos quadrinhos. Em *All Hipster Marvel*, ele mexe com as sagas de super-heróis e suas origens. Já em *Alan Moore*, as vítimas são os autores de HQs, que se tornam personagens. Tudo com um humor fino e uma arte de primeira. A R$ 10 cada em www.facebook.com/caioscorner.



MEU PAI É UM HOMEM DA MONTANHA – BIANCA PINHEIRO E GREGÓRIO BERT (INDEPENDENTE)
Conhecida pelas HQs *Bear* e *Dora*, Bianca se juntou ao parceiro Bert para produzir mais um belíssimo trabalho, em que a dupla narra a incursão de uma moça às montanhas. A HQ conta com técnicas de iluminação inspiradas e um final surpreendente. A R$ 20 em www.bianca-pinheiro.tumblr.com/hqs.



QUANDO A NOITE FECHA OS OLHOS – ANDRÉ DINIZ E MARIO CAU (INDEPENDENTE)
Esse 1º trabalho conjunto da dupla vale-se da bagagem que ambos acumularam em suas carreiras. A arte fluida de Cau e o texto ágil de Diniz mostram a busca de um sujeito por respostas, enquanto ele enfrenta preconceitos por conta de suas escolhas de vida. Em www.muzinga.net e www.mariocau.com a R$ 20.



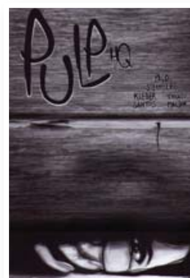
MDM 50
VÁRIOS (INDEPENDENTE)
Os integrantes do site *Melhores do Mundo* assumiram o visual de super-heróis e chamaram diversos quadrinhistas brasileiros para criar as aventuras desses personagens. Os resultados são desiguais, mas é divertido ver as colaborações de Daniel HDR, Rodney Buchemi e tantos outros que investiram na empreitada só pelo prazer da zoeira. A R$ 5 em www.melhoresdomundo.net.



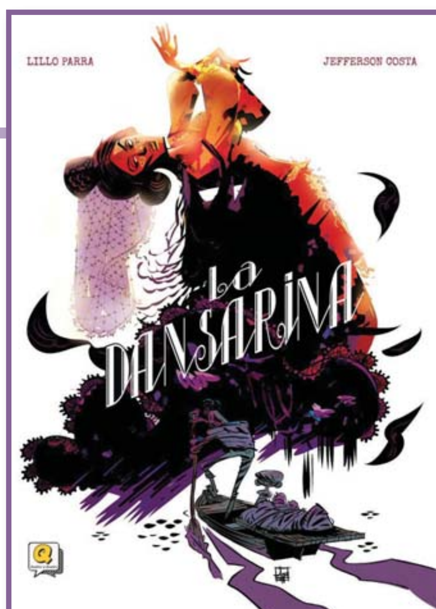
POR MAIS UM DIA COM ZAPATA – DANIEL ESTEVES, ALEX RODRIGUES E AL STEFANO (ZAPATA)
O trabalho representa um passo adiante na carreira de Esteves. Não só pelo formato mais arrojado, mas pela temática que aborda a trajetória do líder da revolução mexicana Emiliano Zapata. Entre os trunfos da HQ, estão os extras que situam o leitor no contexto histórico e a arte esmerada de Rodrigues e Stefano. A R$ 25 em www.zapataedicoes.com.br.



PORTAIS – PIETRO ANTOGNIONI E OCTAVIO CARIELLO (TERRACOTA)
Dono de uma sólida carreira, inclusive no exterior, Cariello andava meio sumido do mercado nacional. Sua volta retumbante se dá com este livro, bancado pelo *Catarse* e ilustrado por Antognioni, cuja trama de ficção científica cativa pela agilidade. O gibi tem extras como esboços, making of e pin-ups. A R$ 38 em www.terracotaeditora.com.br/hq_portais.



PULP HQ
PACO STEINBERG, KLEBER SANTOS E THYAGO MACSON (INDEPENDENTE)
Em sete histórias noir, Steinberg expõe suas facetas pessoais em tramas que resvalam no terror e no suspense. As mais contundentes são *Ladrão de Ideias* e *O Conto, o Autor e Eu*. A arte de Santos funciona bem, mas a de Macson possui uma expressividade que se aproxima mais das intenções do texto. Por R$ 20 em pacolasolitaire@gmail.com.



LA DANSARINA – LILLO PARRA E JEFFERSON COSTA (QUADRO A QUADRO)
Bancado pelo Proac, o trabalho de Parra e Costa é candidato forte ao prêmio de melhor HQ de 2015. A trama narra a saga de Pedro, que começa a história em estado terminal em um hospital, quando começa a relembrar a juventude, e de quando precisou embarcar em uma jornada para poder enterrar a mãe espanhola no terreno da capela de São Miguel Arcanjo. O traço de Jefferson, embora caricato, se mostra mais do que adequado para a narrativa, ainda mais combinado com uma paleta de cores que muda a cada sequência. Diagramação, impressão, extras... tudo colabora para fazer de *La Dansarina* uma HQ imperdível. A R$ 40 em www.quadro-a-quadro.blog.br.



O REI AMARELO
VÁRIOS (DRACO)
A Draco lançou uma penca de novos quadrinhos no FIQ, mas o destaque da fornada vai, sem dúvida, para essa antologia de oito histórias de terror em preto, branco e amarelo. Baseadas no segundo livro do artista plástico Robert W. Chambers (1865-1933), as tramas estão amarradas dentro de um contexto estético, mesmo que seus autores (Rafael Salimena, Victor Freundt e Péricles Júnior, entre outros) tenham estilos completamente díspares. A cor amarela nunca pareceu tão sombria. A R$ 49,90 em www.editoradraco.com.br.



AQUI E ACOLÁ: HISTÓRIAS DOS DOIS LADOS DO ATLÂNTICO
VÁRIOS (JUPATI)
Quatro brasileiros e quatro portugueses formam duplas criativas misturadas nessa boa coletânea, uma ideia editorial que estimula o intercâmbio entre diferentes escolas quadrinhísticas. O mais interessante da obra é ver artistas brasileiros ilustrando roteiros que dificilmente teriam saído de suas cabeças. A R$ 32 em www.lojamarsupial.com.br.



LIMIAR: DARK MATTER
LUCIANO SALLES
Como sempre, o traço de Salles continua exuberante em sua nova graphic novel, com matizes e enquadramentos arrojados, que já se tornaram a marca registrada do autor. Mas talvez seja hora dele ousar mais nos roteiros, saindo um pouco das histórias com múltiplos sentidos para tramas mais consistentes, literariamente falando. A R$ 35 em www.dimensaolimbo.com.



DESENGANO
CAMILO SOLANO (INDEPENDENTE)
O prefácio luxuoso escrito por ninguém menos que Robert Crumb vaticina: a nova HQ de Solano é ótima. Mais do que isso, *Desengano* é o melhor trabalho do autor, não só pela qualidade gráfica, mas pelo bom uso das cores e o traço em constante evolução. A trama envolvente emociona e cativa o leitor. A R$ 27,90 em www.camilosolano.wordpress.com.



FIFO – GUILHERME DE SOUZA (INDEPENDENTE)
Depois de apresentar personagens carismáticos em sua HQ anterior, *A Última Bailarina*, Guilherme de Souza destaca em *Fifo* o mais arrogante deles: o ursinho de pelúcia. Na trama sem falas, o leitor passa a conhecer o antigo dono do bicho, que o ajuda a enfrentar temíveis zumbis. Vale destacar o ritmo alucinante da história. A R$ 15 em www.korja.com.br.



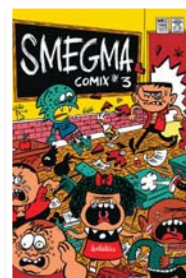
MÓRBIDO, MALÉFICO E MALDITO GIBI
EDUARDO CARDENAS (INDEPENDENTE)
De Sergipe vem essa boa HQ, com histórias de terror que deveriam ter sido publicadas na nova encarnação da revista *Calafrio*, mas permaneceram inéditas até agora. A edição tem como destaque o traço espetacular de Cardenas, que não deve nada aos mestres estrangeiros do gênero. Em www.facebook.com/HqSergipe por R$ 10.



JUSTICEIROS: EM BUSCA DA FAMA – RAFAEL KOFF (INDEPENDENTE)
Depois de seu ótimo livro de tiras *Cuecas por Cima das Calças*, Koff volta aos super-heróis. No novo trabalho, os Justiceiros do título são um bando de heróis fracassados, nitidamente inspirados em Batman, Superman e Mulher-Maravilha. Para quem já vislumbrou o cinismo do autor, trata-se de um lançamento imperdível. A R$ 20 em www.rafaelkoff.wix.com.



DODÔ – FELIPE NUNES (INDEPENDENTE)
Depois de sua premiada HQ *Klaus*, Nunes avança alguns degraus em sua evolução como autor em *Dodô*, uma história bem mais centrada em temas humanos do que a antecessora. O autor ainda está lapidando o seu traço, mas seu storytelling é campeão, e faz com que a narrativa flua e deixe o leitor ligado do início ao fim da história. A R$ 28 em www.nunes.iluria.com.



SMEGMA COMIX 3
PABLO CARRANZA (BELELÉU)
Em sua nova edição, *Smegma Comix* continua surpreendendo o leitor que vive atrás de um humor corrosivo e até autocrítico. Se as risadas estão garantidas com o mero selinho de desaprovação da ABRA-HQ na capa, pode-se vislumbrar um futuro temível para o culto aos quadrinhos na profética história *Comic Book School's Out For Summer*. A R$ 12 em www.revistabeleleu.com.br.

VOCÊ SABIA?

10 CURIOSIDADES FEITICEIRA ESCARLATE

Recorremos a rituais místicos e contrariamos as probabilidades para encontrar informações inesperadas sobre a poderosa heroína POR EDUARDO MARCHIORI





1

TRAJE CASTO

O que parece ser uma grande tiara usada pela Feiticeira Escarlate em sua estreia (*The X-Men* 4, 1964) é, na verdade, um tipo de touca próprio para esconder os cabelos das mulheres na Idade Média – e usado por freiras até hoje. O irônico é que, embora o item cobrisse os cabelos de Wanda Maximoff, o resto de seu corpo ficava bem exposto devido ao uniforme mínimo. Aos poucos, a touca foi sendo mudada e passou a ser apenas uma tiara.

2

FEITICEIRA MESMO

Além do poder de alterar probabilidades – herança genética de seu pai, o mutante Magneto –, a Feiticeira Escarlate também aprendeu a controlar magia. Quando Wanda nasceu, o demônio Chthon a usou como hospedeira para fugir de uma prisão em que foi encarcerado séculos antes pela bruxa Morgana Le Fey. Devido à possessão, a jovem mutante tornou-se capaz de manipular energias místicas, mas para controlá-las precisou da ajuda da bruxa Agatha Harkness, que passou a atuar como mentora de Wanda a partir de *The Avengers* 128 (1974).



3
PODER CRESCENTE

As habilidades da Feiticeira Escarlate evoluíram ao longo dos anos. De início, ela estava limitada a alterar as probabilidades, provocando fenômenos improváveis. Com o aperfeiçoamento de suas técnicas místicas, Wanda tornou-se capaz de realizar qualquer coisa que desejasse, o que, na prática, equivale a controlar a realidade. A adaptação cinematográfica de 2015, contudo, apresentou uma versão simplificada da heroína, mais próxima da versão inicial dos quadrinhos.



4
TRADUÇÕES ALTERNATIVAS

No Brasil, a Feiticeira Escarlate estreou em *Capitão Z* 4 (1967, Ebal) e chegou a ser chamada de "Feiticeiro" na edição 10. Poucos meses após sua estreia, Wanda apareceu no recém-lançado gibi dos X-Men, da editora GEP, em que foi rebatizada como Bruxa Escarlate. Mas o absurdo mesmo aconteceu na série *Os Vingadores* (1976), da Bloch. Além dela ser chamada de Garota Marvel, seu traje foi colorizado em azul e amarelo.

5
VOZ VERSÁTIL

A primeira aparição da Feiticeira Escarlate fora dos quadrinhos foi nos desenhos animados da Marvel, de 1966. Como a animação reproduzia as HQs da época, em que ela já fazia parte dos Vingadores, Wanda aparece em várias das tramas da equipe mostradas nos desenhos do Capitão América. A heroína era dublada pela atriz Peg Dixon, que também fazia a voz de Jane Foster no desenho do Thor, de Pepper Pots na animação do Homem de Ferro, de Betty Ross na série do Hulk e de Lady Dorma nos desenhos do Namor.

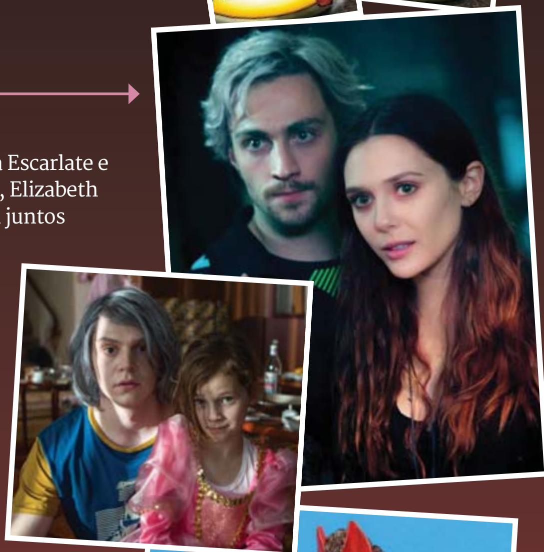


6
NOS GAMES

A Feiticeira Escarlate apareceu como coadjuvante em vários videogames, mas só se tornou uma personagem jogável em *X-Men Legends II: Rise of Apocalypse* (2005). Na trama, Wanda é parte da Irmandade de Mutantes e o jogador pode escolher entre várias opções de traje para a mutante, como o tradicional, o usado nas HQs dos anos 1990 e outros.

7
VELHOS AMIGOS

Antes de interpretarem os irmãos Feiticeira Escarlate e Mercúrio em *Vingadores: Era de Ultron* (2015), Elizabeth Olsen e Aaron Taylor-Johnson trabalharam juntos em *Godzilla* (2014) no papel de marido e mulher. Eles se tornaram grandes amigos durante as filmagens e, ao serem convidados para integrar o elenco dos Vingadores, consultaram um ao outro antes de assinarem os contratos e alegraram-se ao saber que seriam parceiros novamente.



8
RELAÇÃO POLÊMICA

Ao reinventar a Feiticeira Escarlate e Mercúrio para o universo Ultimate nos quadrinhos, o roteirista Mark Millar deixa implícito que existe uma relação incestuosa entre os dois. A atriz Elizabeth Olsen declarou que quis brincar com esse fato e combinou com Taylor-Johnson para que, nas cenas de *Vingadores: Era de Ultron* em que estivessem juntos, sempre trocassem olhares dúbios ou ficassem de mãos dadas.

9
PARECE, MAS NÃO É

A menininha que aparece rapidamente no filme *X-Men: Dias de um Futuro Esquecido* (2014), interpretada por Miya Shelton-Contreras, não é uma versão mais jovem de Wanda, como muita gente supõe. Isso é revelado numa cena deletada – presente no box especial *Edição Vampira* – em que Wolverine (Hugh Jackman) vai à casa dos Maximoff para falar com Mercúrio (Evan Peters). Quando a mãe diz à garota "Vá lá pra cima irritar sua irmã", o diretor Bryan Singer comenta que a irmã em questão é a gêmea de Mercúrio, levando a crer que a garotinha, na verdade, é Polaris, outra filha de Magneto.



10
VEÍCULO INÚTIL

Existem poucas action-figures da Feiticeira Escarlate, mas uma das mais inusitadas faz parte da linha *Marvel Legends Series 11: Legendary Riders*, lançada pela Toy Biz, em 2005. Na série, cada boneco vinha com um veículo especial, de modo que a Feiticeira estava acompanhada da hoverbike, uma espécie de moto voadora. O curioso é que, nos quadrinhos, quem usa esse veículo é o Gavião Arqueiro e não a Wanda, que pode voar.

SUPERLEITORES

SEU ESPAÇO PARA DÚVIDAS, SUGESTÕES, ELOGIOS E CRÍTICAS

POR MANOEL DE SOUZA

À MODA ANTIGA

Olá, amigos da Mundo. Gosto muito de ler a revista e sempre penso em escrever para vocês mas tenho a letra muito ruim. Tenho 54 anos e ainda leio gibis. Gostaria de mais matérias sobre gibis antigos. Por exemplo: Agente X9, Fantasma, Mandrake, Capitão Meia-Noite e Jim das Selvas. São heróis da minha época e gosto muito deles.

Pedro Barbosa - Araraquara, SP

Olá, Pedro. Mesmo com toda a tecnologia, ainda recebemos muitas cartas como a sua. De olho nos nostálgicos, desde o início da ***Mundo*** *tivemos a preocupação de focar também os heróis clássicos. Já publicamos reportagens detalhadas do Fantasma e Mandrake, mas realmente estamos devendo falar mais a fundo dos outros heróis que você citou. Mas já anotei sua sugestão.*





O dossiê sobre Frank Miller foi bem elogiado pelos leitores

SOBRE A MUNDO 73 E AFINS

EXTRA! EXTRA!

Terminada a leitura da **Mundo** 73, parabenizo a todos por mais uma ótima edição. Quando a comprei, dei uma folheada rápida e não vi o pôster. Embora não destaque os pôsteres (como já comentei na página da revista no Facebook), fui conferir nos outros exemplares da banca se vinham com o dito cujo, mas já foi explicado no editorial (que li depois). Imaginei que o dossiê do Frank Miller seria uma edição especial como foi a de Stan Lee, mas quem mais seria ilustre a ponto de ter uma edição só pra ele? Pergunto isso por que percebi que a matéria do Miller abrangeu bastante seus trabalhos, mas acho que até dá para se aprofundar em alguns temas. De repente, até daria uma edição especial mesmo.

Valdir Agostinho de Oliveira
São Paulo, SP
diagostini@bol.com.br

Realmente, Valdir, Miller é perfeito para uma edição extra pois sua obra tem muitos detalhes que ficaram de fora nesse dossiê (como as várias HQs e capas de super-heróis que fez no começo da carreira). Bom, quem sabe? 2016 está aí e temos muitos projetos.

ESPECIAL DE VERDADE

Tempos atrás critiquei a edição de aniversário (a **Mundo** 69, com o filme do Homem-Formiga) porque esperava algo do nível da **Mundo** 73. Capa e dossiê caprichado sobre Frank Miller mais entrevista com Mauricio de Sousa: esta sim é uma verdadeira edição comemorativa. A ideia de dossiês de criadores é muito bem-vinda. Fica a sugestão para um próximo nesse molde com John Byrne, que agrada a gregos e troianos, ou melhor, decenautas e marvetes. Só uma crítica sobre a **Mundo** 73: a matéria da série da Jessica Jones ficou desproporcional ao tamanho da personagem. Já vi muita reportagem de heróis mais relevantes com um número menor de páginas.

Ricardo José Santos
Uberlândia, MG
ricardosantos.mg@hotmail.com

Olá, Ricardo. Legal que acertamos a receita da edição conforme seu gosto. Também curti bastante a ***Mundo*** *73 e chuto que foi uma de nossas melhores edições nos últimos tempos (talvez só perca para esta que você tem em mãos, rs). Quanto à Jessica Jones, o espaço que ela ganhou foi condizente com o hype em torno da série na Netflix. Aliás, esse seriado ficou bem bacana. Você já assistiu? Por último, também sou fã do Byrne e adoraria fazer um longo dossiê sobre ele. Pena que, assim como Frank Miller, Byrne já não seja mais o gênio de anos atrás.*



SÓ ELOGIOS

Show de bola. Adorei a entrevista com o Mauricio de Sousa e o dossiê bem isento sobre a carreira de Frank Miller. Caçador de Marte chama atenção ainda mais agora que sabemos que aparece no seriado televisivo. Será que o incluirão na Liga? As 10 curiosidades do Alfred: só uma revista com craques da pesquisa das HQs poderia nos dar um aperitivo tão bom quanto esse. Muito legal a seção de toys abordando um segmento esquecido no colecionismo que são os personagens de faroeste. Parabéns a toda a equipe!

Ed Oliver – São Paulo, SP

Obrigado, Ed. Show de bola mesmo foi sua mensagem. Sobre o Caçador no filme da Liga... pelo andamento da coisa, é bem possível, visto que a Warner está seguindo os passos da Marvel Studios ao levar todos os seus grandes heróis para o cinema.

REVOLTA DECENAUTA

Gostaria de pedir mais respeito com a DC pois vocês sempre dão mais espaço para a Marvel na revista. A diferença é gritante, tanto em conteúdo quanto em quantidade de capas. Sem contar que quando é para falar da DC, vocês sempre criticam tudo que ela faz ou se esquecem de mencionar coisas importantes. Por exemplo, na entrevista do Mark Waid (**Mundo** 72) não há citação de vários trabalhos que ele fez na DC e, na mesma edição, vocês falaram do tal Aranha Negra como sendo uma cópia do Homem-Aranha. Mas nunca fizeram o inverso, afinal a Marvel tem suas cópias descaradas da DC, como Deadpool/Deathstroke, Gata Negra/Mulher-Gato...

Alisson Matheus Seraggioto
alissongamergod@gmail.com

Alisson, a questão é mais simples do que parece: temos mais capas da Marvel porque Homem-Aranha, Vingadores e Cia. costumam vender mais nas bancas e isso é essencial para nossa sobrevivência. Mas pode notar que temos, sim, muitas capas da DC, algumas até seguidas, como ocorreu na ***Mundo*** *62 a 64, e* ***Mundo*** *71/72, por exemplo. Tudo depende da oportunidade. Sobre essa questão de preferência, discordo totalmente de você pois tentamos ser o mais neutro possível. Basta ver a edição em que detonamos o (péssimo) filme do Quarteto ou que questionamos se Vingadores 2 era mesmo tão bom assim. Ah, e seu comentário das cópias Marvel/DC é bem interessante e pode render uma ótima reportagem. Existem vários exemplos dos dois lados.*

GALERIA MUNDO

DICAS DO PROFESSOR ROBERTO SOUZA

LUCIANO MONTEIRO BRESDEM
bresdem@hotmail.com



Comentários: A cena está dramática, Luciano, porém, não muito clara – e não me refiro às sombras. Em um primeiro momento não dá para perceber se há uma pessoa caída no chão, o que é um problema pois se trata de uma informação importante. Minha sugestão: estude os trabalhos de Bernie Wrightson que, embora assuste pela quantidade de detalhes, sempre tem cenas em que é fácil identificar cada objeto. Diminua também o tamanho da máscara do Aranha. Embora esteja em primeiro plano, não deveria ficar tão grande assim.

ROBERTO SOUZA é agenciado e professor de desenho do Instituto dos Quadrinhos (www.institutodosquadrinhos.com.br), onde dá dicas para quem pretende iniciar na carreira.

HERÓI DO COTIDIANO

Li o *Etc & Tal* (**Mundo** 72) sobre o trabalho de Thony Silas em prol do GAC-PE, em apoio às crianças com câncer. De imediato, me identifiquei com o texto pois há quatro anos faço parte do Grupo Gargalhada, que desenvolve atividades para crianças com câncer, no Hospital Napoleão Laureano, em João Pessoa, PB. Desenho para elas personagens das HQs e TV e também faço retratos. Deixo aqui um recado para os amigos desenhistas: sempre que puderem, dispensem algumas horas para desenhar para essas crianças. Será uma diferença e tanto na vida delas.

Josival da Fonseca Silva
valjfs@ig.com.br

Olá, Josival. Que bacana essa sua atitude. Nessas horas vejo que o espírito dos verdadeiros super-heróis realmente encarnam em algumas pessoas. São caras como você e o Thony que me dão um pouco mais de esperança nesse mundo louco.

ASSINO EMBAIXO

Olá, pessoal da **Mundo**. Aqui na minha cidade existem poucos lugares que vendem quadrinhos e nem sempre acho a **Mundo** na loja que frequento. Quando vi a última edição, comprei na hora. E melhor: gostei tanto que estou fazendo uma assinatura. Parabéns a todos.

Jonas Sartori - Xanxerê, SC
jonasunplugged@gmail.com

Jonas, uma das melhores maneiras de nos ajudar nessa empreitada heroica é assinando a ***Mundo****. Obrigado pela confiança e pelo contato.*

RETRATO FALADO



SUPERFÃ DO MÊS

Super-herói que se preze tem que colecionar a Mundo. Até por que ela contém informações valiosas sobre amigos e inimigos. Essa é a minha pequena coleção. Vida longa à Mundo!

ANTONIO BELARMINO
Nova Iguaçu, RJ
http://patriahqbr.blogspot.com.br

OPS, ERRAMOS

Acho que estou bem atrasado em relação a dois errinhos na *Mundo Nerd: O Chamado da Aventura*. Na página 23, foi informado que o Titanic afundou em 1909 mas, na verdade, esse fato ocorreu em 1912. Já na página 36, a linha do tempo pula de 1916 para 1818 (o certo seria 1918) e depois para 1920.

Marcelo Pacheco
marceloalexandre.pacheco@gmail.com

Valeu pelas correções, Marcelo. Você está totalmente certo. Vacilamos feio. Por isso sempre digo que nossas "Mundos" têm os leitores mais nerds e legais do mundo. Até mês que vem, com uma coleção de novidades.

POR TONI SANTOS*

A IMPORTÂNCIA DA IDENTIFICAÇÃO

O ano de 2015 foi marcado pelo debate sobre diversidade na cultura pop. Um dos pontos cruciais dessa discussão é a importância da representatividade, em especial entre os leitores mais jovens. Fico impressionado em ver pessoas que ainda minimizam a importância de existir um personagem com o qual nos identificamos e o quanto isso pode alterar nosso ponto de vista. Esse sempre foi um fato evidente para mim pois a representatividade foi crucial para minha formação como indivíduo, como profissional e como leitor.

Eu tinha uns seis anos quando a última temporada de *Superamigos* (chamada originalmente de *Galaxy Guardians*) estreou no Brasil. Fazia um tempo que eu acompanhava a série mas as chamadas daquela temporada no *Show da Xuxa* mostravam de cara uma animação melhor, mesmo para meu olhar infantil. Isso me deixou ainda mais empolgado. Só que a grande surpresa ao assistir ao primeiro episódio foi conhecer o Cyborg, o atleta adolescente negro Victor Stone, que teve a maior parte de seu corpo substituída por próteses robóticas após um acidente.

Aquele personagem explodiu a minha cabeça recém-saída da pré-escola. Lembro-me de pensar: "ele é como eu e os Superamigos querem que ele faça parte da equipe!" Até me deparar com Cyborg, não fazia ideia da minha necessidade de identificação. O impacto foi tão grande que, revendo esse episódio dia desses, fui capaz de relembrar cada cena, cada diálogo.

Ok, já existiam alguns personagens negros nos desenhos animados da época, mas, por diversas razões, nunca me identifiquei plenamente com eles. Com o Cyborg foi diferente: ele era um jovem dedicado, sem aquela malandragem clichê dos negros dos filmes e seriados. Victor estava profundamente ligado à ciência e, apesar de seu aspecto robótico, só queria ser um cara normal e ajudar as pessoas.

Dali em diante, me tornei obcecado por super-heróis, robôs, ciborgues e ciência. Isso me levou a outras séries nerds, como *Jornada nas Estrelas* e *Cosmos*, que inevitavelmente me apresentaram ao mundo dos livros. Foi nessa empolgação com os Superamigos que descobri os quadrinhos de heróis. A paixão por ciência e HQs permaneceu constante e, por fim, optei pela ilustração como carreira, como uma forma de me manter artisticamente próximo desses personagens.

No final das contas, as conexões que me levaram a ser o que sou hoje estão muito ligadas ao fato de um pequeno garoto negro brasileiro ter visto um herói com o qual realmente se identificou. Momentos assim ocorrem até hoje e cada vez mais, com personagens negros (como o Pantera Negra e Miles Morales, o Homem-Aranha Ultimate), mulheres (Batgirl), muçulmanos (a nova Miss Marvel), gays (Wicano)...



O herói negro Cyborg nas HQs e no desenho animado

Se ver integrado ao universo dos personagens permite conhecer novas possibilidades, algo que não é muito estimulado na infância quando se faz parte de minorias que sofrem com a pressão de ser e agir como a sociedade espera. Conhecer o Cyborg foi fundamental para a minha formação. Isso prova que a representatividade importa. E muito!

Conheci Cyborg e minha cabeça explodiu pois ele era um jovem ligado à ciência sem a malandragem clichê dos negros na TV

* Toni Santos é diretor de arte e ilustrador do estúdio Camucada (www.camucada.art.br)

Autoajuda



Como Viver 100 Anos

Autor: Rogério Felipelli Vaquero

Médicos especialistas desmistificam o universo da longevidade e dão dicas valiosas sobre alimentação, atividades físicas, sono, autonomia, sexualidade e a relação com doenças crônicas.

de: ~~R$ 29,90~~
por: **R$ 26,90**

14cm x 21cm
192 páginas



Confesso que Comi

Autora: Samira Menezes

Abrangente, informativo e gostoso de ler. Escrito para vegetarianos, veganos e pessoas simpáticas a esse estilo de vida.

de: ~~R$ 34,90~~
por: **R$ 26,90**

16cm x 23cm
176 páginas

Literatura Brasileira e Internacional



Um Jardim para Teresa

Autor: Roberto Araújo

Romance

Ao final de um casamento de mais de 20 anos, Teresa precisa tirar a aliança. É difícil: o dedo e o anel recusam a separação. Mas ela não pode mais suportar a indiferença do marido, Giba, e parte para uma cidade do interior disposta a enfrentar seus medos e recomeçar a vida.

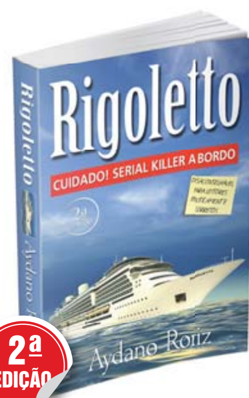
de: ~~R$ 34,90~~
por: **R$ 31,90**

13,5cm x 20,5cm
280 páginas

Rigoletto

Autor: Aydano Roriz

Romance de Suspense

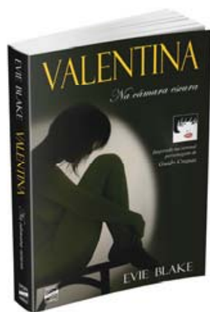


Uma quadrilha política, que governa e escandaliza o Brasil, é o pano de fundo dessa ficção histórica contemporânea, em ritmo de thriller bem-humorado. O cenário é um navio de cruzeiros, chamado "Rigoletto", numa longa travessia de Santos para a Europa. Repleto de turistas brasileiros, no meio do oceano começam a morrer passageiros de forma bastante estranha. Navegando em águas internacionais, a quem o comandante holandês do navio pode recorrer para pôr fim à mortandade? Um romance de suspense que você não consegue parar de ler.

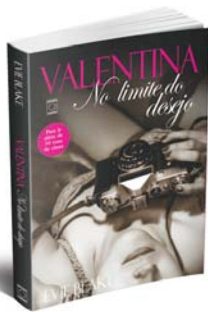
de: ~~R$ 54,90~~
por: **R$ 49,90**

16cm x 23cm
740 páginas

TRILOGIA INSPIRADA NOS QUADRINHOS ERÓTICOS DE GUIDO CREPAX



Na Câmara Escura
16cm x 23cm - 424 páginas



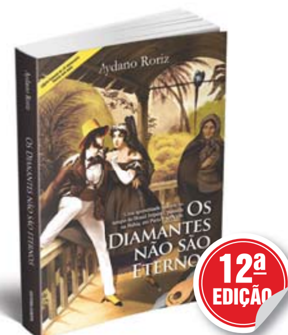
No Limite do Desejo
16cm x 23cm - 384 páginas



Sem Limites
16cm x 23cm - 384 páginas

Envolva-se num mundo de sensações e prazeres secretos. Valentina Rosselli é jovem, bonita e independente. De personalidade multifacetada, oscila entre a carismática fotógrafa de moda que vive em Milão e dita tendências, e a mulher liberada que transita num mundo onírico, pleno de erotismo, em que explora as mais picantes fantasias sexuais. Uma emblemática e sensual heroína moderna. É justamente esta Valentina que virou personagem dessa trilogia, escrita por Evie Blake, e lançada em mais de 10 países.

R$ 39,90 cada ou **R$ 89,90** trilogia



Os Diamantes Não São Eternos

Autor: Aydano Roriz

Romance de Época

A Bahia do século 19, os diamantes da Chapada Diamantina, a cidade da Barra. Um romance divertido e picante, com ingredientes para se tornar inesquecível.

16cm x 23cm
274 páginas

de: ~~R$ 29,90~~
por: **R$ 26,90**

Publicações disponíveis também em formato digital

amazonkindle · SaraivaDigital Reader · kobo · iBookstore · Google play



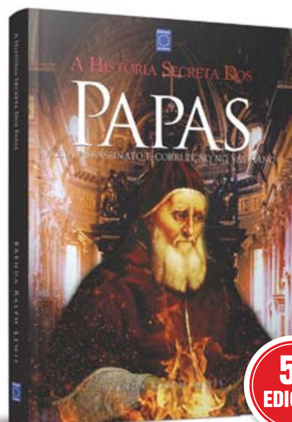
A História Secreta da Igreja

Autor: Michael Kerrigan

O fanatismo, seja político ou religioso, tende sempre a fazer emergir o lado mais selvagem do ser humano. Apesar dos inúmeros bons serviços prestados à civilização, em nome de Deus, a Igreja promoveu episódios e escândalos que mancharam a sua reputação.

de: ~~R$ 89,90~~
por: **R$ 79,90**

CAPA DURA
21cm x 28cm
224 páginas



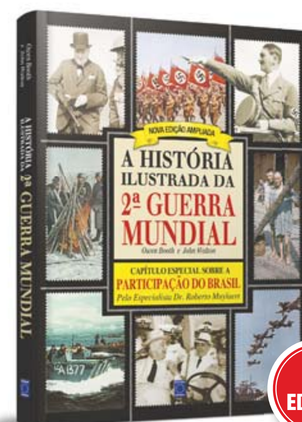
A História Secreta dos Papas

Autora: Branda Ralph Lewis

Esse livro mostra como um número impressionante de sumos sacerdotes da Igreja Católica agiu de forma totalmente contrária aos ensinamentos cristãos. Durante a Idade Média não faltaram Papas que foram especialistas em conspirações, assassinatos e até bruxarias.

de: ~~R$ 99,90~~
por: **R$ 79,90**

CAPA DURA
21cm x 28cm
256 páginas



A História Ilustrada da 2ª Guerra Mundial

Capítulo especial sobre a participação do Brasil

Está fazendo 70 anos. Saldo da guerra, 60.000.000 de mortos. Você precisa conhecer essa história.

de: ~~R$ 79,90~~
por: **R$ 75,90**

CAPA DURA
22,7cm x 29,7cm
268 páginas

Coleções



Grandes Temas da Fotografia

Uma coleção em 8 volumes que vai mudar a sua maneira de fotografar.

- Retrato
- Fotojornalismo
- Book / Moda
- Natureza
- Casamento
- Sensualidade
- Still
- Criativa

Frete Cortesia
De: R$1.000,00
Por: **R$ 598,00**
Ou 12x de R$ 49,90



Grandes Temas do Paisagismo

Receba a coleção completa com 8 volumes.

- História e Estilos de Jardim
- O Uso Correto das Plantas
- Lazer no Jardim
- Conforto ao Ar Livre
- Conforto Indoor
- Decoração no Jardim
- Estruturas Sofisticadas
- Cercas e Caminhos

Frete Cortesia
De: R$1.000,00
Por: **R$ 598,00**
Ou 12x de R$ 49,90

*Frete não incluso. Preços válidos até 31 de janeiro de 2016 ou enquanto durarem nossos estoques.



Se não fugir, é planta
Autor: Eduardo Gonçalves
Botânica como você nunca viu antes. Para aprender e se divertir.
de: ~~R$ 99,90~~
por: **R$ 96,90**
CAPA DURA
20,5cm x 27,5cm
256 páginas

Receba em Casa
Revista Natureza
1 ano - 12 edições
Há 29 anos, a melhor revista para se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Leitura essencial para os amantes da natureza.
De: ~~R$ 190,80~~
Por: **R$ 152,00**





GRÁTIS Edição Digital

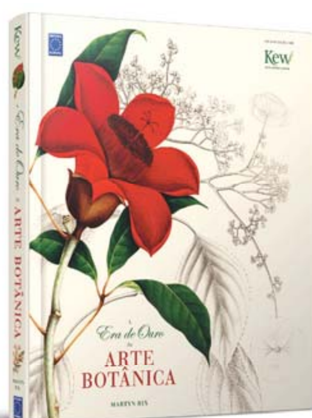


GRÁTIS Edição Digital

Receba em Casa
Revista Casa de Campo
1 ano - 12 edições
Boas ideias para você se inspirar e deixar sua casa de campo muito mais aconchegante.
De: ~~R$ 238,80~~
Por: **R$ 189,00**



Frutíferas para Cultivar em Casa
Curiosidades e dicas para ter sucesso no cultivo de 16 espécies.
de: ~~R$ 15,00~~
por: **R$ 14,00**
20,5cm x 27,5cm
84 páginas

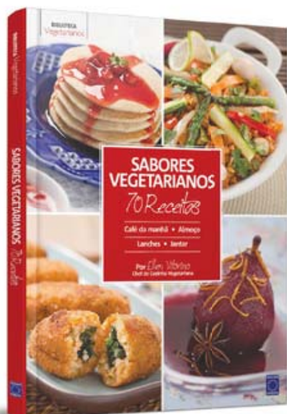


A Era de Ouro da Arte Botânica
Com desenhos de Leonardo da Vinci e até da rainha Josefina, esta valiosa compilação mostra a importância da arte botânica.
de: ~~R$ 119,90~~
por: **R$ 96,90**
CAPA DURA
29cm x 25cm
265 páginas

Receba em Casa
Revista Orquídeas
1 ano - 12 edições
Manter as orquídeas é mais fácil do que parece. Todas as dicas e macetes para você cultivar essas jóias da natureza.
De: ~~R$ 180,00~~
Por: **R$ 144,00**



GRÁTIS Edição Digital



Sabores Vegetarianos 70 Receitas

Ellen Vitorino ensina com receitas vegetarianas que a comida vegana pode ser colorida, cheia de textura e sabor.

de: ~~R$ 69,90~~
por: **R$ 59,90**

CAPA DURA
20,5cm x 27,5cm
164 páginas



Cura pelos Vegetais
Volumes 1 e 2

Saiba por que e quais vegetais que podem realmente evitar ou até curar diversas doenças.

de: ~~R$ 19,90~~
por: **R$ 17,90**

20,5cm x 27,5cm
84 páginas



Delícias para sua Festa Vegetariana
Volumes 2 e 3

Diversas receitas que irão encantar seus convidados, vegetarianos ou não.

de: ~~R$ 19,90~~
por: **R$ 17,90**

20,5cm x 27,5cm
72 páginas



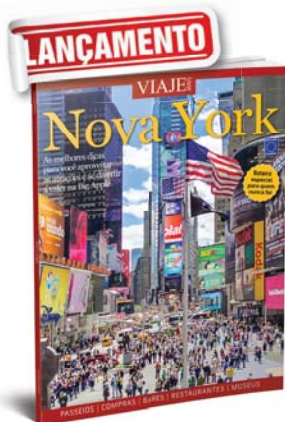
GRÁTIS Edição Digital

Receba em Casa
Revista dos
Vegetarianos
1 ano - 12 edições

Uma das melhores revistas do mundo para quem quer cuidar do corpo e da mente, com uma alimentação equilibrada, gostosa e consciente.

De: ~~R$ 162,00~~
Por: **R$ 129,50**

LANÇAMENTO



Nova York

As melhores dicas para você aproveitar as atrações e se divertir a valer na Big Apple.

de: ~~R$ 19,90~~
por: **R$ 17,90**

20,5cm x 27,5cm
84 páginas

Receba em Casa
Revista Viaje Mais
1 ano - 12 edições

Os destinos mais badalados do Brasil e do mundo. Belíssimas fotos e dicas especiais para você curtir melhor as suas viagens.

De: ~~R$ 180,00~~
Por: **R$ 144,00**



GRÁTIS Edição Digital



Guia Orlando - 2016

Veja como montar um roteiro para ganhar tempo e aproveitar ao máximo as melhores atrações da região.

de: ~~R$ 29,90~~
por: **R$ 26,90**

13,5cm x 20cm
336 páginas

Revista Férias no Brasil
Edições do 1 ao 9

Sugestões para aproveitar o melhor do Brasil, de norte a sul.

de: ~~R$ 13,50~~
por: **R$ 12,50** cada

20,5cm x 27,5cm
68 páginas



*Frete não incluso. Preços válidos até 31 de janeiro de 2016 ou enquanto durarem nossos estoques.

ou encomende pela internet em **www.europanet.com.br/catalogo.**

INFORME A OFERTA **6001**



Estúdio na Prática 3

Cinquenta soluções de iluminação para quem deseja trabalhar com produção de imagens para books, retratos, catálogos de moda, publicidade e beleza.

de: ~~R$ 119,90~~

por: **R$ 99,90**

CAPA DURA
20,1cm x 26,5cm
148 páginas

Receba em Casa

Revista Fotografe Melhor

1 ano - 12 edições

A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados.

De: ~~R$ 190,80~~

Por: **R$ 152,00**





Receba em Casa

Revista Técnica & Prática

1 ano - 6 edições

A revista que vale por uma aula de fotografia e ajuda você a se tornar um melhor profissional.

De: ~~R$ 119,40~~

Por: **R$ 94,90**



Fotografe Paisagens e Natureza

Domine as principais técnicas da fotografia de natureza com guias práticos e dicas profissionais.

de: ~~R$ 34,90~~

por: **R$ 32,90**

20,5cm x 27,5cm
152 páginas



Fotografia de Crianças

Esquemas de luz, guia de poses, direção e acessórios para você fazer fotos profissionais, de newborn até os 10 anos.

de: ~~R$ 69,90~~

por: **R$ 49,90**

21cm x 22cm
162 páginas

Receba em Casa

Revista FilmMaker

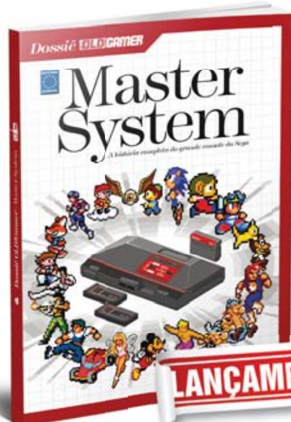
1 ano - 6 edições

A revista que ensina como usar câmeras digitais HDSLR para gravar vídeos em alta definição.

De: ~~R$ 119,40~~

Por: **R$ 94,90**





Dossiê OLD!Gamer: Master System

A história completa do grande console da Sega.

de: ~~R$ 39,90~~

por: **R$ 36,90**

15cm x 21,5cm
224 páginas

Receba em Casa

Revista PlayStation

1 ano - 12 edições

Desde 1998, a revista de games mais vendida no Brasil.

De: ~~R$ 162,00~~

Por: **R$ 129,50**







Receba em Casa

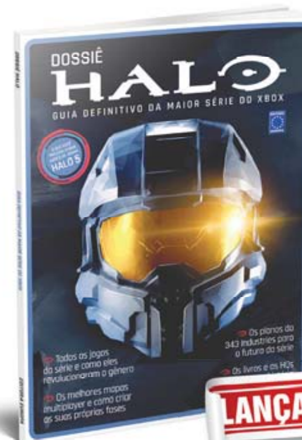
Revista XBOX

1 ano - 12 edições

As novidades do mundo Xbox em primeiríssima mão para você.

De: ~~R$ 162,00~~

Por: **R$ 129,50**



Dossiê Halo

Torne-se um especialista no universo da maior série do XBOX.

de: ~~R$ 39,90~~

por: **R$ 36,90**

15cm x 21,5cm
224 páginas



Revista eSport
Edições 1 e 2

A primeira revista brasileira 100% dedicada ao esporte eletrônico.

de: ~~R$ 13,50~~

por: **R$ 12,50** cada

20,5cm x 27,5cm
68 páginas



Dossiê Metal Gear

Os principais aspectos da renomada série criada pelo designer japonês Hideo Kojima.

de: ~~R$ 39,90~~

por: **R$ 36,90**

20,5cm x 27,5cm
132 páginas

Receba em Casa

OLD!Gamer

1 ano - 6 edições

Uma revista imperdível para quem é apaixonado por consoles e jogos clássicos.

De: ~~R$ 81,00~~

Por: **R$ 64,90**



*Frete não incluso. Preços válidos até 31 de janeiro de 2016 ou enquanto durarem nossos estoques.

Cultura Pop



Receba em Casa
Revista Mundo dos Super-Heróis

1 ano - 12 edições

Uma revista voltada aos fãs dos heróis em quadrinhos, da TV e do cinema.

De: ~~R$ 162,00~~

Por: **R$ 129,50**

Coleção Pôsteres Destacáveis
Pôsteres espetaculares com cenas marcantes de cada tema, que você pode manter como livro ou destacar e enquadrar.

Papel especial, tipo cartão - Formato gigante 41 x 30 cm



de: ~~R$ 74,90~~

por: **R$ 49,90** cada



A Arte do Cinema Star Wars
Um livro que celebra as grandes criações e os artistas que fizeram parte do legado da franquia criada por George Lucas.



de: ~~R$ 59,90~~ • por: **R$ 49,90**

22cm x 30cm
180 páginas



Especiais Mundo Nerd
Volumes 1, 2, 3, 4, 5 e 6

Um guia essencial para você se aprofundar nesse fascinante mundo.

de: ~~R$ 13,50~~

por: **R$ 12,50** cada

20,5cm x 27,5cm

Design e Informática

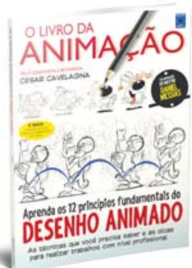


Guia Definitivo do iPhone
Aprenda a usar todos os recursos, dos básicos aos avançados.

de: ~~R$ 39,90~~

por: **R$ 36,90**

20,5cm x 27,5cm
152 páginas



O Livro da Animação
Aprenda os 12 princípios fundamentais do desenho animado.

de: ~~R$ 29,90~~

por: **R$ 26,90**

20,5cm x 27,5cm
136 páginas

Receba em Casa
Revista W

1 ano - 12 edições

Com foco em comércio eletrônico e gestão web, é a mais completa publicação brasileira voltada ao empreendedor de internet.

De: ~~R$ 190,80~~

Por: **R$ 149,90**



Tire dúvidas e compre pelos telefones 0800 8888 508 e (11) 3038-5050 (SP), ou encomende pela internet em www.europanet.com.br/catalogo

INFORME A OFERTA **6001**